KM
LUGLIO
KAPPA MAGAZINE 168 Mensile GIUGNO 2006 € 6,00 PER UN PUBBLICO MATURO
KAPPA ANGELS
OH, MIA DEA! • NUVOLE DI DRAGO • BLUE HOLE • ADORABILE BRUTTINA
OTAKU CLUB • MICHAEL • NARUTARU • VITA DA CAVIE • LITTLE JUMPER
KC KODANSHA
EDIZIONI STAR COMICS

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XV
NUMERO 168 - GIUGNO 2006
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile: Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale: Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Rossella Carbotti, Silvia Galliani, Tanja Tion, Nino Giordano, Nadia Maremmi, Marco Tamagnini
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi, Edith Gallon
Lettering: Mimmo Giannone
Adattamento Grafico: Marco Felicioni
Hanno collaborato a questo numero:
Luigi Caiazzo, Marco Pellitteri, Mario Rumor
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics S.r.l. - tel (075) 5918353
Per richiedere i numeri arretrati:
Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1/bis 1, 06080 Bosco (PG)

VITA DA CAVIE – L'istituto scolastico privato **Soryo** è una scuola per ragazzi dotati di intelligenza superiore dove vigono regole molto restrittive, tra le quali il divieto assoluto per gli studenti, entrati a soli tre anni, di uscire dall'area della scuola, pena l'applicazione di severe punizioni. La routine quotidiana è infranta dall' improvviso arrivo di una nuova studentessa, **Kiriko**, attorno alla quale si concentra la curiosità di tutti. Non si tratta però di un nuovo arrivo, bensì di un ritorno, ma solo **Maki** sembra rendersene conto. Quando confessa a Kiriko la sua perplessità per essere l'unico a ricordarsi di lei, la ragazza gli svela che la causa della rimozione collettiva potrebbero essere le misteriose medicine che fanno parte della dieta quotidiana degli studenti. L'istituto, infatti, non è una normale scuola, ma solo la copertura di un laboratorio sperimentale appartenente a un'azienda farmaceutica nel quale i ragazzi sono le cavie inermi. Kiriko però è decisa ad andarsene e coinvolge Maki nel suo piano di fuga...

BLUE HOLE – Al largo delle isole Comore esiste una fossa misteriosa, il **Blue Hole**, dal quale appaiono dei celacanti, pesci ritenuti estinti nel Mesozoico. La giovane **Gaia** garantisce la sopravvivenza del proprio villaggio pescandoli di frodo, ma il dottor **Charles Hawk** la costringe a seguirlo nell'esplorazione del 'buco blu', dopo aver scoperto che si tratta di una porta verso la preistoria. Durante la ricognizione la nave viene risucchiata dall'altra parte del Blue Hole, 65 milioni di anni fa. Insieme ad **Alf**, assistente del dottor Hawk, alla giornalista **Julie Carlyle** e al sottotenente **Williams**, iniziano a esplorare il mondo del Cretaceo. Più che risposte però l'esplorazione porta nuovi interrogativi dati dall'incontro con minacciose forme di vita esistite in periodi molto distanti tra loro. In quale era sono veramente finiti i membri della spedizione? Grazie al fortuito ritrovamento del batiscafo DS-1, Hawk e il capitano **Foss** cercano di trovare una via per tornare al mondo moderno rischiando invece di essere risucchiati nel paleozoico e gettando un'occhio in un altro inquetante mistero, il **Triangolo delle Bermude**. L'ambizioso **Progetto Blue Hole** di Hawk di creare un varco fisso tra le due epoche per purificare la Terra dall'inquinamento del XX Secolo dovrà aspettare ancora un po' prima di essere messo in pratica...

ADORABILE BRUTTINA – **Tomokazu Yamada** è uno studente universitario che ha due strani amici: **Kamata**, erotomane professionista, e **Osoido**, che può 'vantare' una bellissima fidanzata completamente succube. Yamada si vergogna della propria ragazza, la dolce ma buffa **Momoe**, a cui è profondamente affezionato, ma che in una 'civiltà dell'apparenza' come quella dei giovani giapponesi costituisce una sorta di *status symbol* negativo. Eppure Momoe è una 'gnappetta' con più qualità di quanto sembri a prima vista, nonostante il tronfio **Hide** faccia di tutto per dimostrare il contrario. Yamada incontra per caso la bellissima **Yoshiko Tanaka**, che afferma di essere stata sua compagna di classe, ma di cui lui non ha alcun ricordo, ed esce con lei. Ma Osoido lo avverte: non è tutto oro quello che luccica!

OTAKU CLUB - **Kanji Sasahara** si iscrive al circolo scolastico **Genshiken**, 'per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di *otaku*: dal famelico **Madarame** all'enorme **Kugayama**, dal meditabondo **Tanaka** fidanzato con la timidissima **Kanako Ono**, allo spettrale **Ex-Presidente**, dallo strambo **Kikuchi** alla 'otaku-patica' **Ogiue**, fino all'insospettabile **Makoto Kosaka**, la cui fidanzata **Saki Kasukabe** viene trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insofferenza per gli *otaku*. Mentre la sorella di Kanji, **Keiko**, le insidia il ragazzo, Saki si trova costretta a divenire uno dei membri più attivi del circolo (e a ottenere le attenzioni di Madarame, ormai alla ricerca di un impiego post-universitario), e così, dopo l'elezione di Kanji a neo-presidente, il Genshiken inizia a ottenere successi. E a sorpresa, Ogiue chiede di partecipare da sola a una fiera fumettistica con un un manga autoprodotto, mentre Tanaka, Kugayama e Madarame si laureano...

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, la loro collega **Peitho**, la demone **Marller**, la regina degli inferi **Hild** (madre di Urd), da **Keima** e **Takano** (padre e madre di Keiichi) e da **Rind** la Valchiria...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova **Hoshimaru**, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né sono capaci di procreare: per questo devono legarsi a esseri umani. Per salvare le due, Hoshimaru uccide il giovane **Tomonori Komori**, che i compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercare. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti UFO, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di **Mamiko Kuri**, attiva i 'cuccioli' dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito, mentre **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina. Miyako e **Aki Sato** identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Nell'istituto di cura in cui Sakura è stata ricoverata per aver ucciso il padre, il Direttore dell'Assistenza Sociale decide di mettere la ragazza "con le spalle al muro". Mentre Norio viene macellato da loschi figuri, l'esercito americano cerca di recuperare un portatore di cucciolo di drago, e alcuni caccia smembrano Shiina. Nonostante ciò, Shiina riappare illesa sull'isola dei nonni. E Komori – o quello che una volta lo era – si trova bloccato in uno stadio di mutazione incompleta presso un laboratorio, mentre Takeo si occupa in maniera definitiva dei carnefici di Norio...

BOOOM
NEL-L'ESTATE DEI MIEI QUINDICI ANNI...
...PER SALVARE...
...LA MIA ADORATA MADRE...
UNIVERSITA' DI TEISHUIN III ISTITUTO DI FISICA
帝秀院大学
...CHE AMO PIU' DEI BIGNE' ALLA CREMA...
...PIU' DEL MIO CANTANTE PREFERITO...
...E PIU' DEI CANI DI PURA RAZZA GIAPPONESE...

...NELL'ANNO 0024 DEL NUOVO CALENDARIO LEGALE INTERNAZIONALE...

...IO, CHIMARI, PARTO...

T.J-1

Yuzo Takada

LITTLE JUMPER

6210 GIORNI NEL PASSATO

...LA-
SCIANDO
IL MIO
ODIATO
PADRE.
KEEP
OUT

LICEO NANSHO
YOUNG

ICHINOSE! SCREANZATO!
COSA SIGNIFICANO QUESTE?!

NON DOVRESTI SCRIVERE UNA COSA DEL GENERE A DUE RAGAZZE!
E' DA VERO CAFONE! DOVRESTI SCEGLIERE UNA DI NOI!

BE', NON RIUSCIVO A DECIDERE...
A DIRE LA VERITA', HO SCRITTO L'HO SCRITTA ANCHE AD ALTRE TRE RAGAZZE...
NON TE L'HA CHIESTO NESSUNO!
UPFH!
SLAP
SLAP

THUD
SOCK
ARGH!

EHI, ICHINOSE...

TSK!

MA QUANTO SEI STUPIDO?!
MA CHE NE SO IO...

NON RIESCO A DECIDERE CHI MI PIACE!

UN RAGAZZO NORMALE SI METTE CON UNA RAGAZZA...
...SOLO DOPO ESSERSI INNAMORATO DI LEI!
NON DEVI AVERE TUTTA QUESTA FRETTA, SCEMO!

MA E' L'ESTATE DEL SECONDO ANNO DEL LICEO!
KAWAMOTO, TU COSA PENSI DI FARE?
IN CHE SENSO?

L'ANNO PROSSIMO NON POTREMO PIU' SPASSARCELA!
STAI PENSANDO DI DARE GLI ESAMI D'AMMISSIONE ALL'UNIVERSITA'?

CHE NE SO... NON E' CHE IO VOGLIA ANDARE ALL'UNIVERSITA'...
...MA NON C'E' NESSUN MESTIERE CHE VOGLIO FARE.
NON CAPISCO COSA VOGLIO FARE, NE' TANTO MENO COSA DEVO FARE.
SEI SEMPRE HIROKI ICHINOSE, L'ETERNO INDECISO!
LO SO, CONTINUANDO COSI', LA TUA ESTATE SARA' UNO SCHIFO!
...VISTA LA SITUAZIONE, LA COSA CHE BISOGNA FARE ORA, E'...
...FARE MOOOLTA AMICIZIA CON UNA RAGAZZA!
CARO AMICO!

SMILE

SEI HIROKI ICHINOSE E HAI DI-CIASSETTE ANNI... VERO?!
SI'?!

VIENI UN ATTIMO CON ME...

SCUSI... CHI E' LEI?
AAAGH!
URGH!

EHI... NON E' CHE IN REALTA' HO SUCCESSO CON LE DONNE?
QUESTA E' UNA BELLA OCCASIONE!
PER NIEN-TE!

ALLORA... IN REAL-TA' SONO FIGO?
DAI! VERO?!
PER NIENTE!

SPIACENTE, MA MI E' PROIBITO FORNIRTI DELLE INFORMA-ZIONI DET-TAGLIATE.
BIP

SE MI DARAI LA TUA COL-LABORAZIO-NE SENZA OPPORRE RESISTEN-ZA...
...TI RICAM-BIERO' IN MA-NIERA ADE-GUATA.

TAP
TAP

MI RI-CAMBIE-RA'?!

BIP BIP BIP BIP BIP

STA'TRANQUILLO! NON HO LA MINIMA INTENZIONE DI FARTI DEL MALE.

FARMI DEL MALE?!
MI RICAMBIERA'?!
PROIBITO?!

MA CHE DIAVOLO...?!
COSA DEVO FARE?

COME FAI A ESSERE COSI' INDECISO?
QUANDO PROVI QUALCOSA D'INTENSO PER UNA RAGAZZA DEVI SBILANCIARTI!

TI SPARIRA' OGNI ESITAZIONE!
QUANDO INCONTRERAI QUELLA GIUSTA LO CAPIRAI IMMEDIATAMENTE!
MA SE HAI QUALCHE ESITAZIONE, LASCIA PERDERE!

MA IO NON HO FATTO NIENTE!
SONO POLIZIOTTI?

E' IL MOMENTO! DA ADESSO IN POI TU SARAI...

ANCHE PERCHE', C'E' UN'ARIA STRANA.
ALLORA VOGLIAMO ANDARE?
MI DISPIACE, MA DEVI VENIRE CON NOI.

NON TENTARE DI FUGGIRE, E' INUTILE! IO SONO UNA PROFESSION...
CLANK
CLANK
MI SCUSI, MA DEVO ANDARE.

SIGNORA! MI OFFRO IO AL SUO POSTO...

AAARGH!!

CHI CAVOLO SONO QUEI TIPI?!
PROFESSIONISTI DI CHE COSA?!

IO NON HO FATTO NULLA! COSA VO-GLIONO DA ME?!

SSSHA

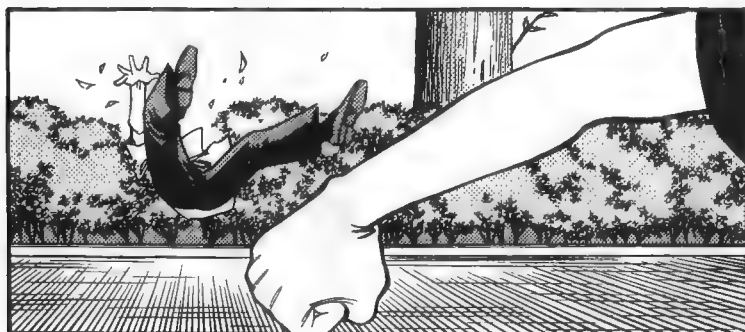
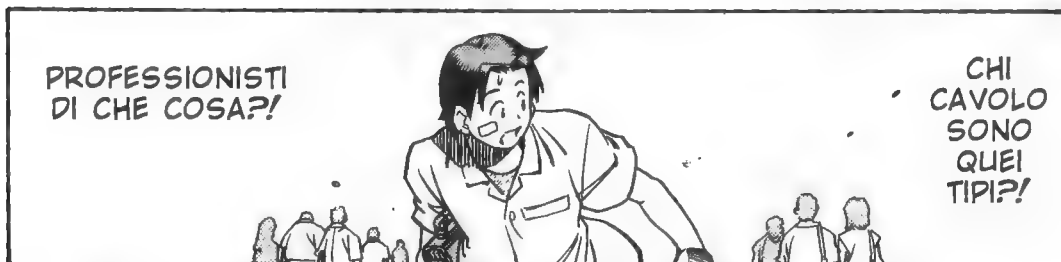
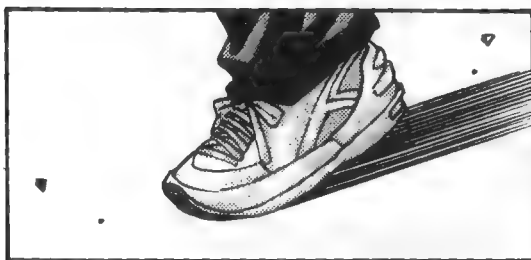
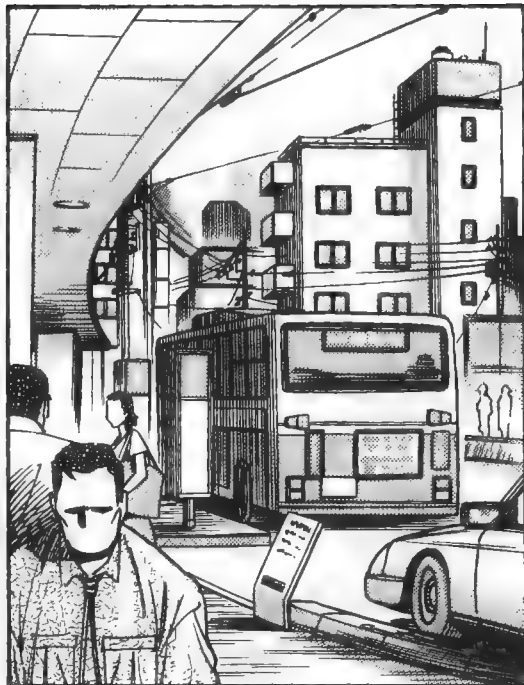
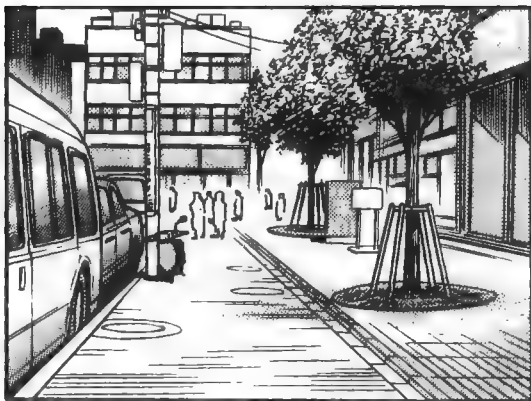
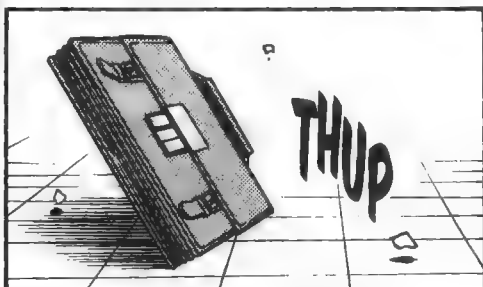
AAH!
THUM

BZZ BZZ
BZZ BZZ
MA E' UNO SCHER-ZO?!

CR
ACK

WUOOOOOM
E' IN DIREZIONE DI CASA MIA!
CHE DIAVOLO STA SUCCEDENDO?!

SZAK

立入禁止

DIVIETO D'ACCESSO

CAFFE' & PATISSERIE

NON USCITE! E' PERI-COLO-SO!

LA SITUAZIONE RIENTRERA' SUBITO.
RIENTRERA'?! MA COSA SIGNIFICA?!

NON PREOCCUPATEVI. ABBIAMO FATTO EVACUARE LA ZONA, SIETE RIMASTI SOLO VOI, SIGNORI ICHINOSE.
MA CHE...
PSSSH

PAPA'!
MAMMA!
!

PORTATELI DENTRO E SDRAIATELI IN UN POSTO SICURO.
SCREE
ZZZ

CHE COSA VOLETE DA ME?!
SBAM

HIROKI ICHINO-SE...
E SE KOZA-KURA SI FOSSE SBAGLIA-TA?!

MA-LE-DET-TO!

SWISH

EH?!

SSSH

HO SOLO ADDORMENTO I TUOI GENITORI. STA' TRANQUILLO.
NON VI FARO' DEL MALE.

WUOOOM!
BE', SI FA PER DIRE...
GRAB
GRAB
EH?!
IN REALTA' TI INIETTERO' UN FARMACO E MANOMETTERO' I TUOI RICORDI.
HUH!

?!
WHIZZZZZZ
AAH!
MALEDETTO PRODOTTO DIFETTO-SO!
DOVEVA RICO-STRUIRSI MOLTO LONTANO DA QUI!

ROARR

!
WHIIIN
WHIIIIIN

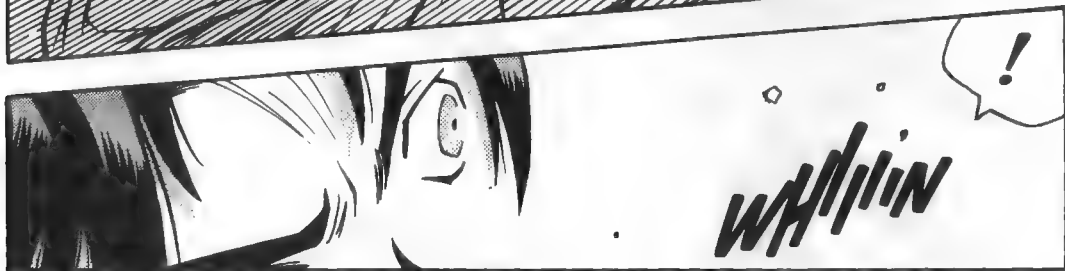
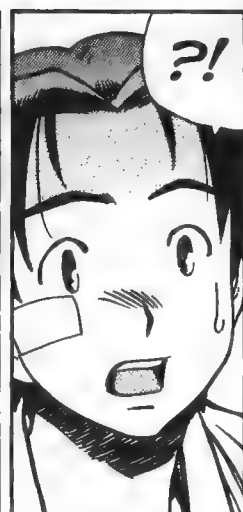
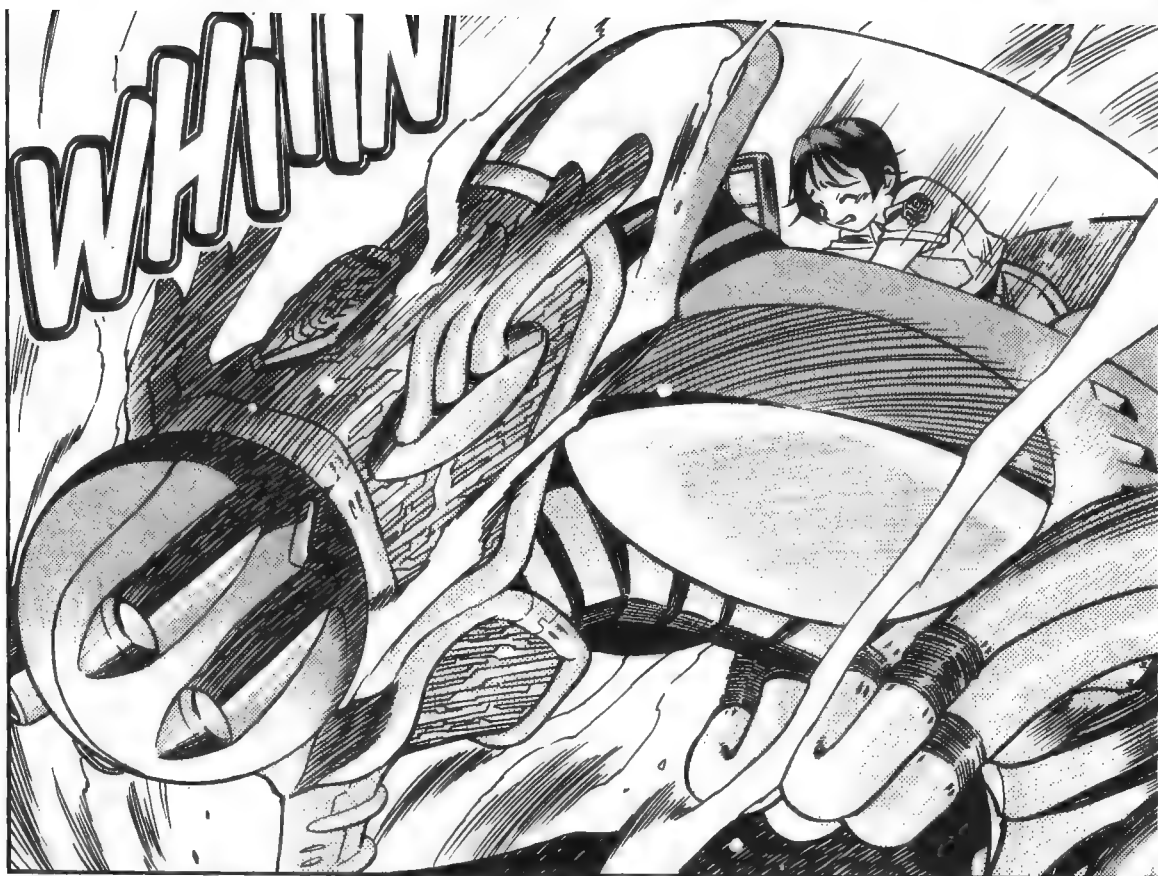
WHIIIN

BOOOM!

MA COSA?! UNA SPECIE VEICOLO?!

C'E' UNA RAGAZZA...

?!

WHIIIN

VEDO UN'ENORME MACCHINA CHE STA EVAPORANDO... FINO A SCOMPARIRE...
DEVO AVERE LE ALLUCINAZIONI...

MA LEI NON E' SCOMPARSA!

FLAP

QUANDO INCONTRERAI QUELLA GIUSTA LO CAPIRAI IMMEDIATAMENTE!
TI SPARIRA' OGNI ESITAZIONE!

DI-RET-TORE FU-WA!

DI-RET-TO-RE!
NON AGITARTI, KOZAKU-RA!

S-SCU-SAMI...
...MA IN CHE ANNO SIAMO ADES-SO?

NOI...

...SIAMO NELL'ANNO 0007 DEL NUOVO CALENDARIO LEGALE INTERNAZIONALE.

CI SO-NO...

...RIU-SCITA! SONO VIVA.

PER-
CHE'?!
PER-
CHE'?!
PER-
CHE'?!

ACCI-
DEN-
TI!
PER-
CHE'
SONO
NU-
DA?!

SI'?!
AH...
SCUSA
IL DI-
STUR-
BO!
NON
VORREI
ESSERTI
SEMBRA-
TA UNA
PAZZA...

AH,
GIA'! ECCO
PERCHE'
IL PROFES-
SORE DICE-
VA CHE IL
TIME JUM-
PER E'
DIFETTO-
SO!
EHM...
MMM.

NO, IO NON... CIOE' SEI UN PO' STRANA MA...
N-NON SAPREI COME DIRE...

SCUSAMI! QUESTA E' LA TUA CAMICIA, VERO?!
NON PREOCCUPARTI!
ANZI, E' STATO MOLTO EMOZIONANTE.

E' L-LA PRIMA VOLTA...
...CHE MI CAPITA...
EHM...
CHE CAVOLO STO DICENDO?!

ASPETTA UN MOMENTO!
CHE FINE HANNO FATTO GLI ALTRI QUATTRO?!

EHI, VOI, AGENTI DI SICUREZZA PUBBLICA!
PERCHE' SIETE QUI?!

NON POSSIAMO LASCIARE I CRIMINALI COME VOI IN LIBERTA'!
ABBIAMO EFFETTUATO IL BALZO TEMPORALE INSEGUENDOVI!

UNA... CRIMINALE?!

TU SEI ANCORA MINORENNE E CI SONO DELLE CIRCOSTANZE ATTENUANTI.
CONSEGNATI PRIMA DI AGGRAVARE LA TUA SITUAZIONE!
POI DICCI DOVE SI TROVANO GLI ALTRI QUATTRO...

?

PER-
DONA-
TEMI!
HO IN-
TENZIONE
DI COSTITUIR-
MI, MA SOLO
DOPO AVER
TROVATO UNA
CURA PER
LA MALAT-
TIA DI MIA
MADRE...
PER
FAVORE,
LASCIA-
TEMI LIBE-
RA FINO
AD AL-
LORA!

FLASH
NON
SCHER-
ZARE,
MALE-
DETTA
MOCCIO-
SA!

WHIIIN
CRR
CRR
CRR

NON
FARLO,
KOZA-
KURA!

COSA?!

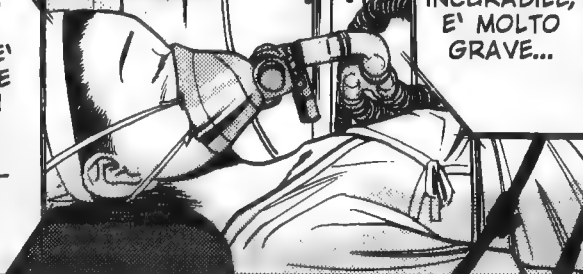
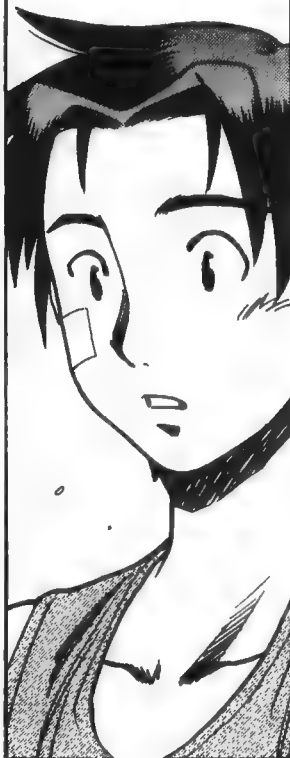
CLANK
WHIZ
WHIZ
TI DARO' UNA LEZIONE!
KOZAKURA!

?!
SONO LE ONDE D'URTO! ANDIAMOCENE, KOZAKURA!

PER QUESTO TI AVEVO DETTO DI PRENDERE IN OSTAGGIO HIROKI ICHINOSE!
AUH!
NON DEVI SOTTOVALUTARE LA FORZA DEL RICOSTRUTTORE!

TUTTO BENE?!
SI!
C'E' MANCATO POCO...
...MA PER FORTUNA NON MI SONO FATTA NIENTE!
WHIIIN

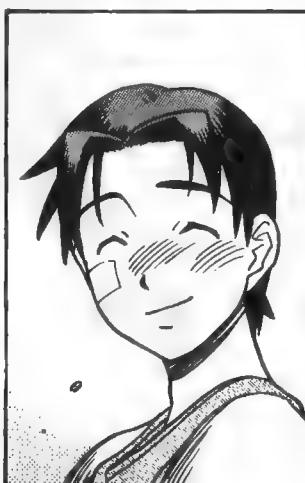
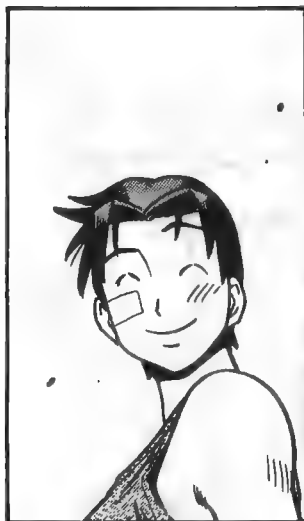
CHI DIAVOLO SEI TU?!
DICEVI CHE LORO LAVORANO PER LA SICUREZZA PUBBLICA...

SO CHE ESISTE UN QUALCHE TRATTATO INTERNAZIONALE O LEGGE...
...CHE PROIBISCE L'ATTO DI VIAGGIARE INDIETRO NEL TEMPO...
...E IO HO VIOLATO LA LEGGE PER VENIRE QUI.

HAI CAPITO?!
IO VENGO DALLO 0024...

NON SO SE HO CAPITO BENE, MA SE VUOI TI DARO' UNA MANO!

GRAZIE...
...MA NON VORREI DISTURBARTI.
NON PREOCCUPARTI!
ANZI MI SEMBRA UN'OTTIMA OCCASIONE PER DIVENTARE UN PO' PIU' INTIMI...

BE', EHM... N-NON VOLEVO DIRE...
AH, GIA'! COME TI CHIAMI?!

MI CHIAMO CHIMARI ICHINOSE.
E QUESTA E' CASA MIA.
SCUSAMI, MA COME SI CHIAMA TUO PADRE?
EH?!
HIROKI ICHINOSE.
...

Yukinobu Hoshino
BLUE HOLE
IL NUOVO MONDO

GNAW
GNAM GNAM

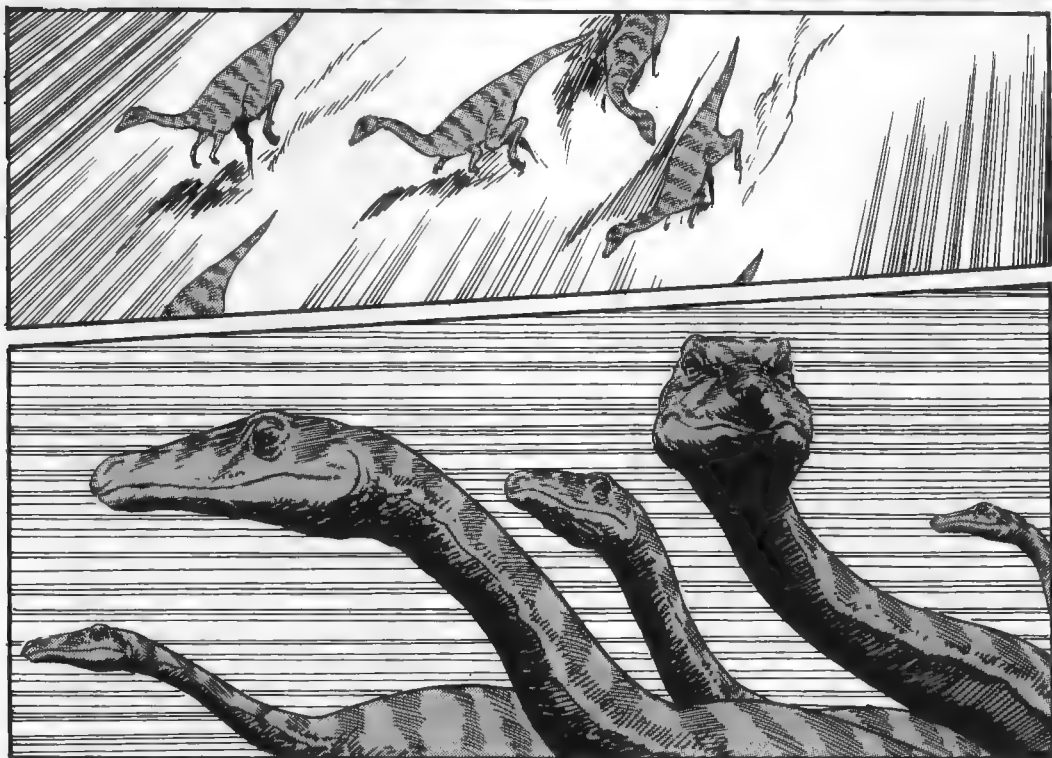
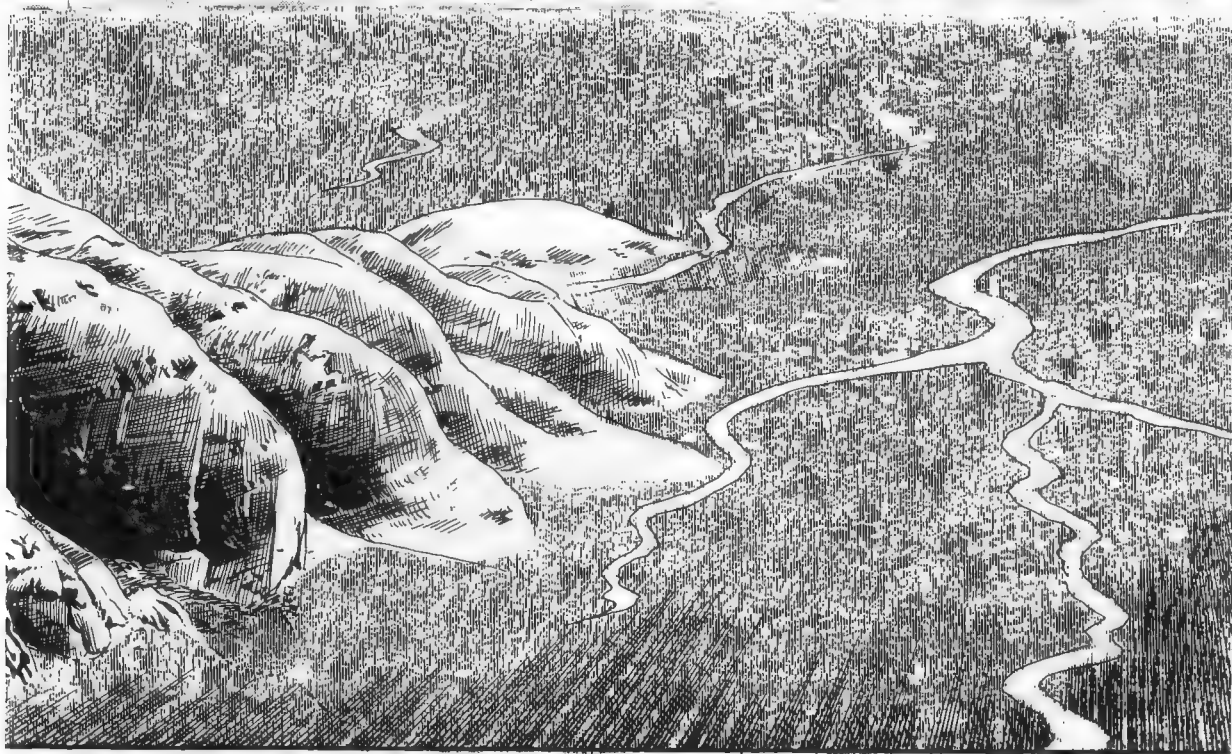
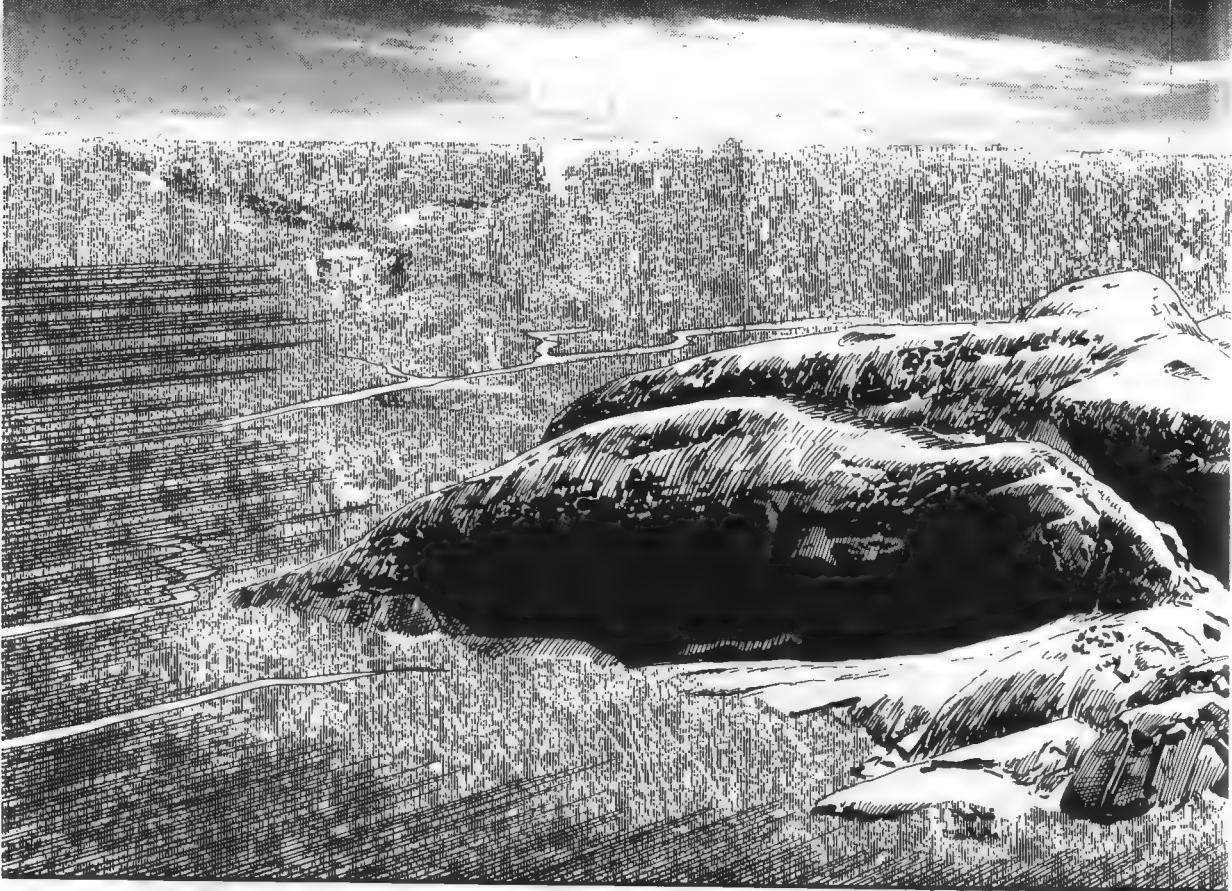
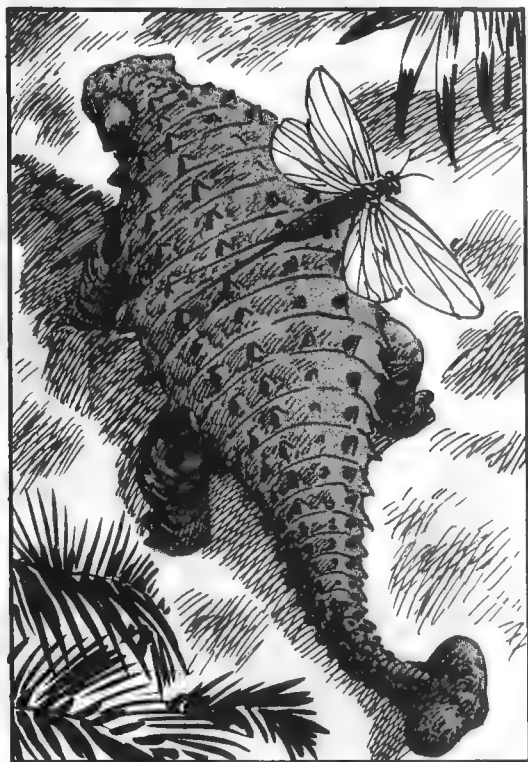
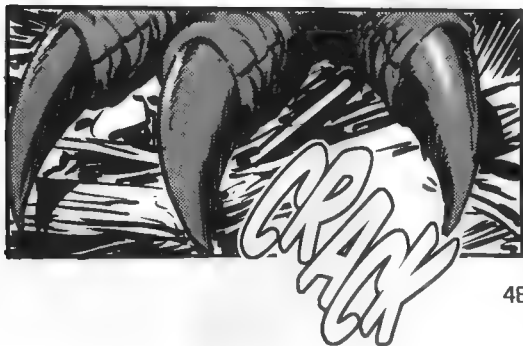
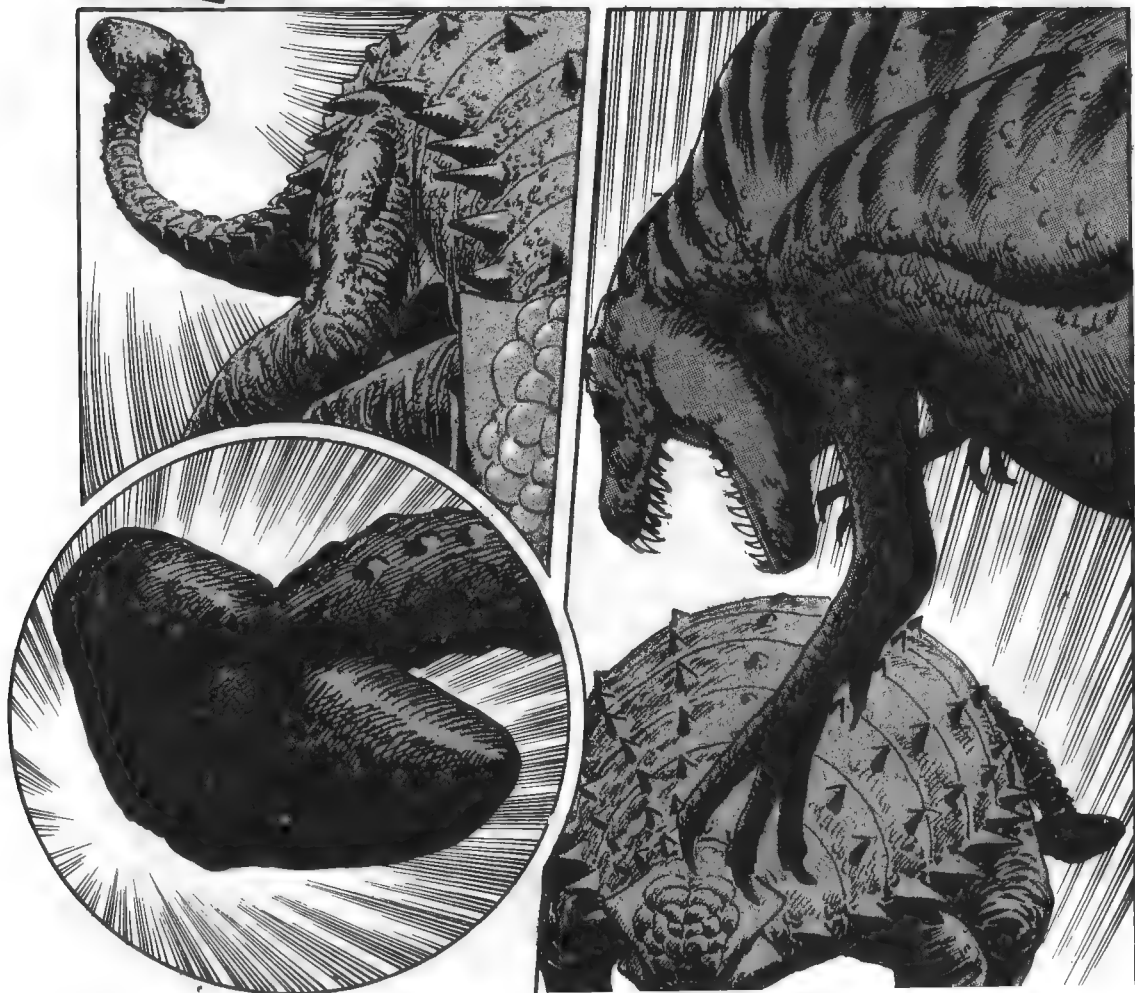
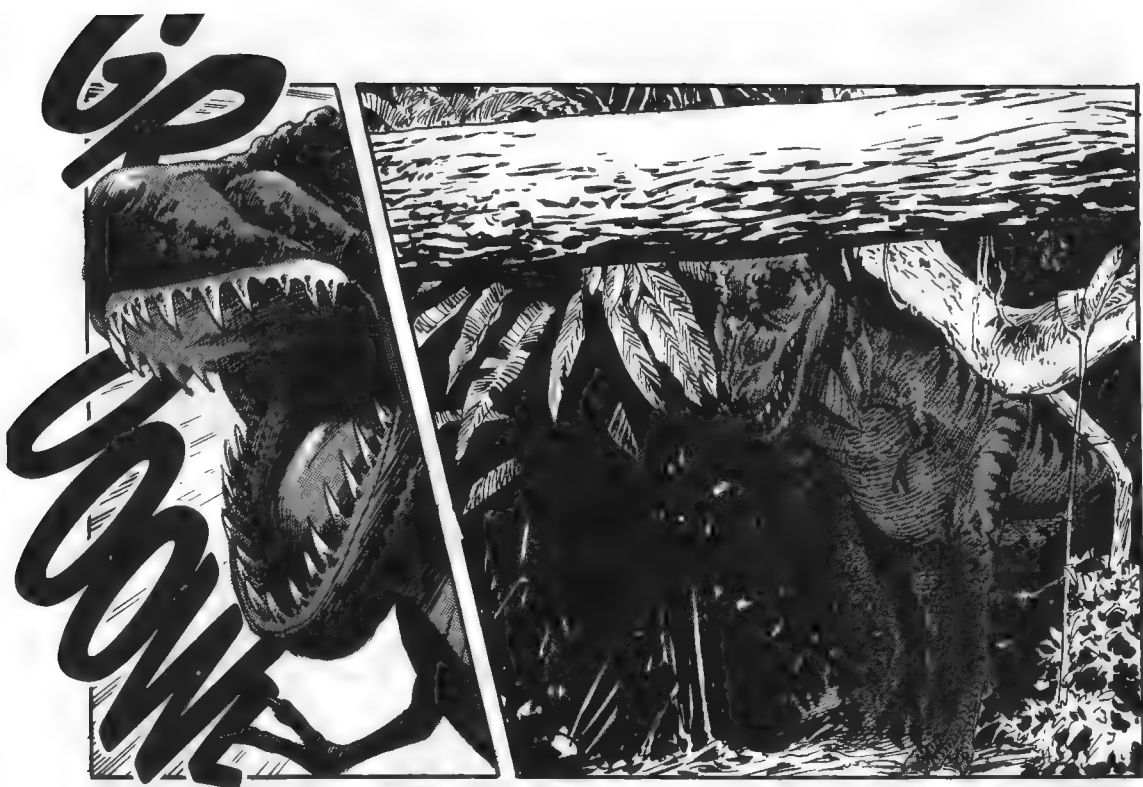
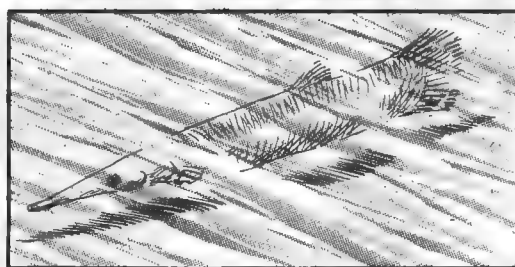
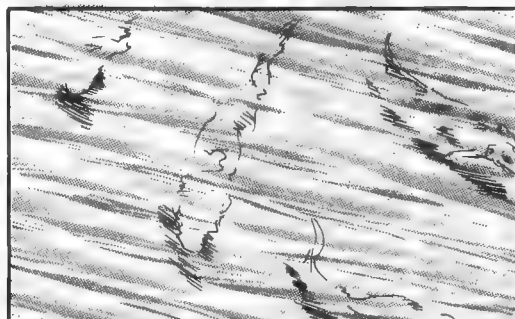
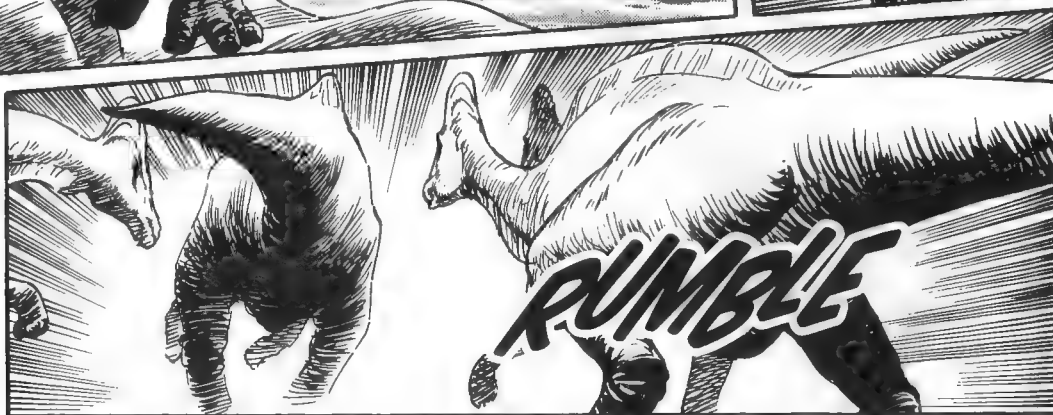
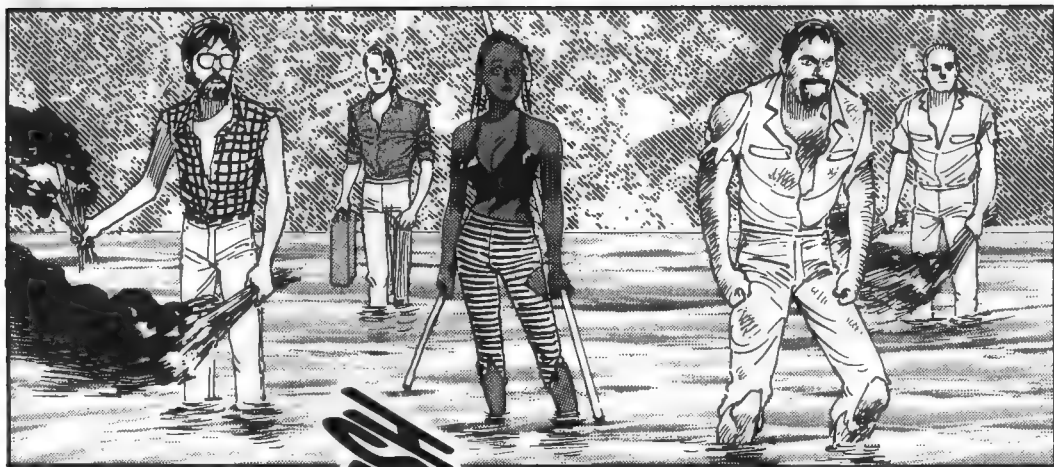
CRACK

CRACK
GROOWL
RUMPF
THUM

SQUEAK
SQUEAK

SPLASH
SSSH

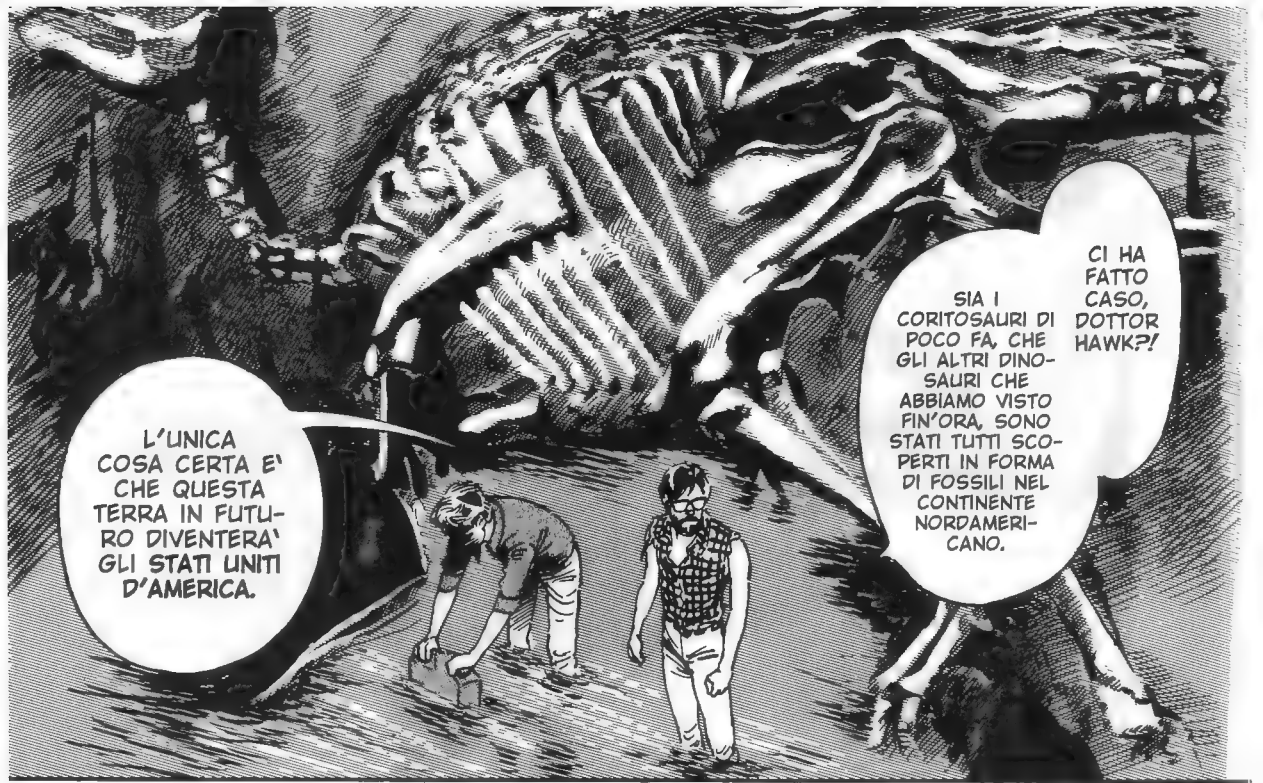
UOOOOOOOOOH
RUSCH
SBAM SBAM

BRASH
BAM BAM
UOOOOOOOOOH
RUMBLE

SPLASH
CRETACEO O QUALSIASI ALTRO PERIODO, NON CAMBIA! GLI ESSERI UMANI NON HANNO NIENTE DA TEMERE DA NESSUNO!

QUESTA VOLTA E' ANDATA BENE! HANNO UN CORPO ENORME MA SONO DEI CAGASOTTO ANCHE UN PO' STUPIDI!
AAH AH AH AH!

SONO STUFO DI MANGIARE SEMPRE PESCE O FRUTTA.

GAIA, CHE NE DICI? RIUSCIAMO AD ABBATTERE QUEL DINOSAURO CON UNA LANCIA!?
AH!

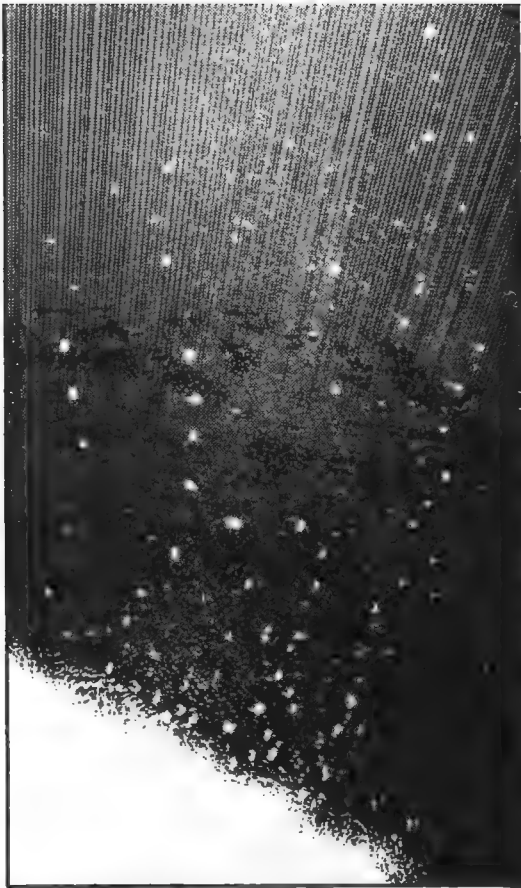
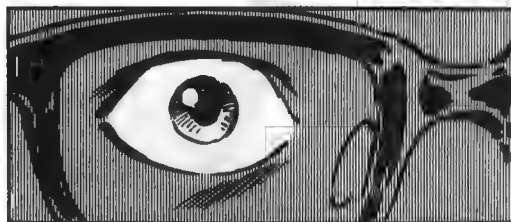
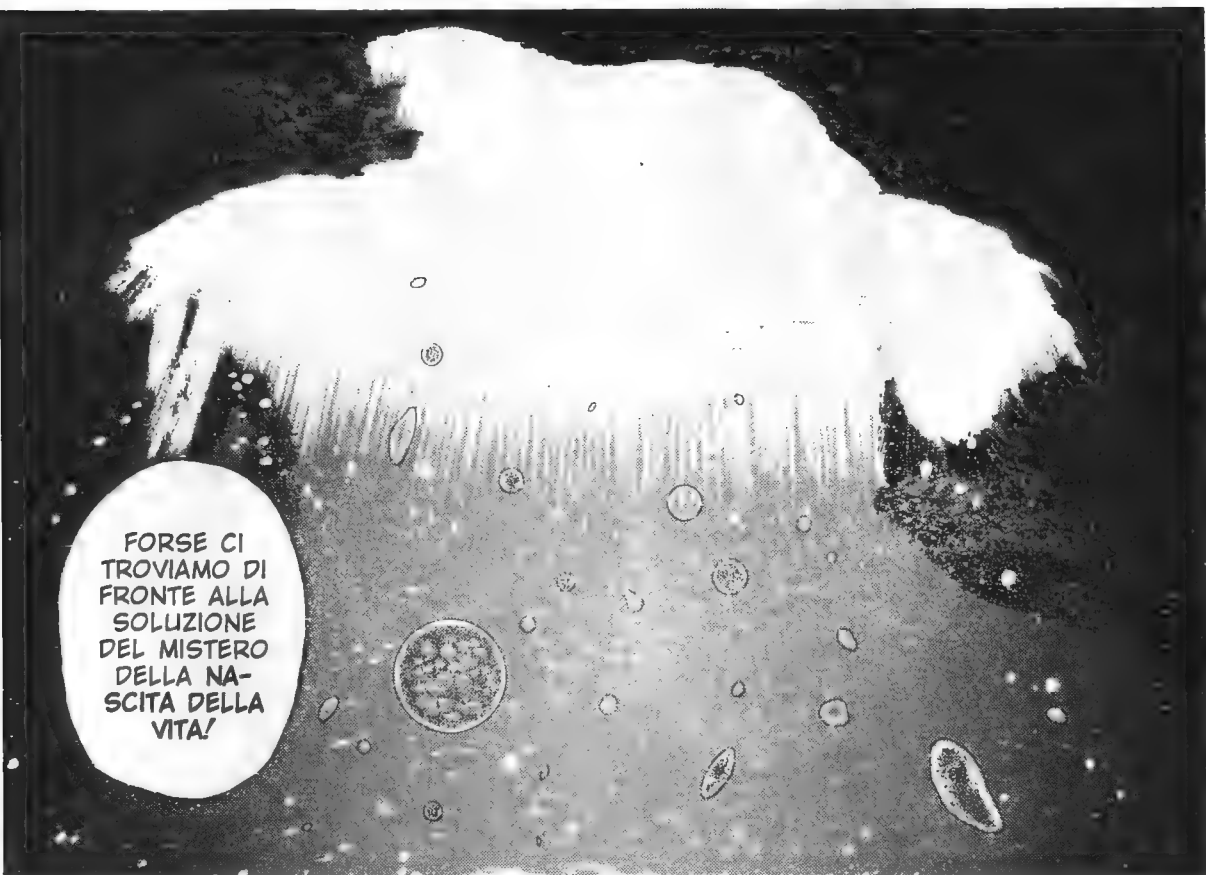
GLOP GLOP
INVIDIO LE PERSONE CHE IN UNA SOLA SETTIMANA RIESCONO AD ADATTARSI PERFINO QUI...

GIA' CHE CI SEI, PERCHE' NON PROVI AD ABBATTERE UN TIRANNOSAURO?! VOGLIO PROPRIO VEDERE CHI DEI DUE MANGERA' L'ALTRO.

CI HA FATTO CASO, DOTTOR HAWK?!
SIA I CORITOSAURI DI POCO FA, CHE GLI ALTRI DINOSAURI CHE ABBIAMO VISTO FIN'ORA, SONO STATI TUTTI SCOPERTI IN FORMA DI FOSSILI NEL CONTINENTE NORDAMERICANO.
L'UNICA COSA CERTA E' CHE QUESTA TERRA IN FUTURO DIVENTERA' GLI **STATI UNITI D'AMERICA.**

PENSARE CHE CI TROVIAMO PIU' O MENO IN FLORIDA, PIUTTOSTO CHE IN AFRICA, UN PO' MI CONSOLA...
L'AFRICA E LE BERMUDE... SEMBRA CHE I **COLLEGAMENTI SPAZIO-TEMPORALI** DEI BLUE HOLE SIANO MOLTO COM-PLESSI.

UNA RETE SPAZIO-TEMPORALE?!
CERTO, SE IL BLUE HOLE CREA UNA RETE SPAZIO-TEMPORALE, SI TRATTA DI UN FATTO MOLTO IMPORTANTE.

NON E' DETTO CHE IL BLUE HOLE CHE COLLEGA IL MONDO MODERNO CON QUELLO DEL CRETACEO SIA STABILE.
BE', COMUNQUE I CELACANTI CONTINUANO A ESSERE CATTURATI NEL MARE DELLE COSTE AFRICANE SIN DAL 1939. QUESTA COSA E' RIMASTA UGUALE DA ALMENO UNA CINQUANTINA D'ANNI!

GUARDA PER ESEMPIO L'ALBERO MARINO...
POTREBBE ANCHE ESSERE CHE I BLUE HOLE ABBIANO AVUTO UN RUOLO NELL'EVOLUZIONE DEGLI ORGANISMI VIVENTI... FORSE ADDIRIRTTURA NELLA NASCITA DELLA VITA SULLA TERRA!
PUO' ESSERE CONSIDERATO LA PIU' PRIMITIVA FORMA DI PIANTA, OVVERO L'EVOLUZIONE DELLE ALGHE MARINE IN PIANTE TERRESTRI, AVVENUTA QUATTROCENTO MILIONI DI ANNI FA...
MA E' DIFFICILE PENSARE CHE UNA PIANTA COSI' INGEGNOSA CHE SI ESTENDE TRA DUE MONDI ED EFFETTUA LA FOTOSINTESI IN DUE SUPERFICI DIVERSE, ABBIA AVUTO ORIGINE NELL'ERA PALEOZOICA.
ALLORA... PERCHE' NON POSSIAMO PENSARE A UN ALBERO MARINO PROVENIENTE DA UN QUALCHE PERIODO POSTERIORE, APPARSO IMPROVVISAMENTE NEL MONDO DELL'ERA PALEOZOICA?!
I-IN ALTRE PAROLE, UN ALBERO MARINO ARRIVO' IN QUEL MONDO ATTRAVERSO UN BLUE HOLE... E DA LI' INCOMINCIO' LO SVILUPPO DELLE PIANTE TERRESTRI?!
QUINDI IL FUTURO AVREBBE INFLUENZATO IL PASSATO?!

FORSE CI TROVIAMO DI FRONTE ALLA SOLUZIONE DEL MISTERO DELLA NASCITA DELLA VITA!

IPOTIZZA CHE I BLUE HOLE POSSANO COL-LEGARE QUAL-SIASI LUOGO E QUALSIASI TEMPO INFLUEN-ZANDO LO SVI-LUPPO DI OGNI FORMA DI VITA!
APPROFONDENDO QUESTO ASPETTO OGNI MISTERO RIGUARDANTE LA NASCITA DELLE FORME DI VITA, LA LORO EVOLUZIONE E LA LORO ESTINZIONE POTRA' ESSERE CHIARITO...
LA SFERA D'AZIONE DEL GENERE UMANO SI ALLARGHERA' ILLIMITATAMENTE IN UN COLPO SOLO, POTREMO VIAGGIARE OVUNQUE NEL TEMPO E NELLO SPAZIO!
IL PROGETTO BLUE HOLE CI REGA-LERA' POS-SIBILITA' STRAOR-DINARIE!

NON MI FRE-GHI!
SE CIO' CHE LEI DICE CORRISPONDE A VERITA', IL PROGETTO BLUE HOLE SARA' UN'IMPRESA DAVVERO IMPORTANTE, NON SOLO UN SUBDOLO PROGETTO PER STERMINARE IL MONDO DEL CRETA-CEO!

CHE IDEA GRAN-DIOSA!

TOMPSON, NON ANDARE IN ACQUE TROPPO PROFONDE! ORA ANDIA-MO VIA!

ANZITUTTO PENSEREMO A RISOLVERE I PROBLEMI DEL MONDO MODERNO.
SU QUESTO NON DI DISCUTE!

SPLASH SPLASH

SI-GNORSI', CAPO-RALE!
SWIN

...UH?!

SPLASH

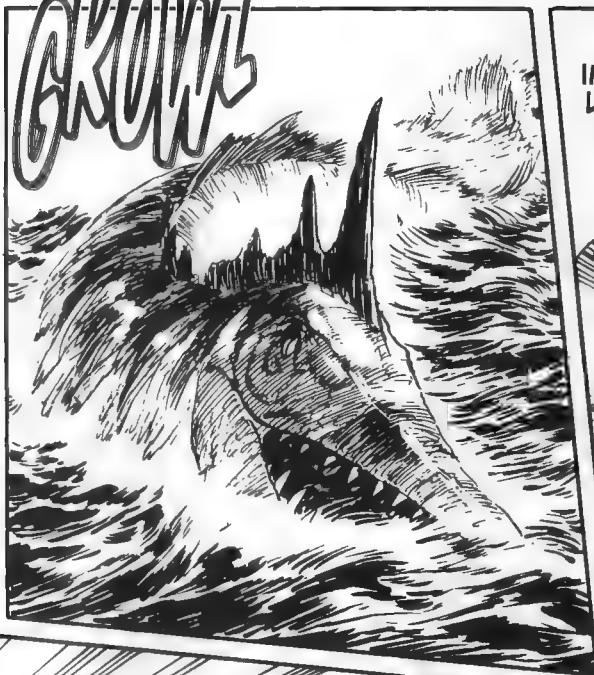
U-UN PLOTO-SAURUS, APPARTENENTE ALLA FAMIGLIA MOSASAURI-DAE! DEVE ESSERE ARRI-VATO FIN QUI RISALENDO IL FIUME PER DEPORRE LE UOVA!

GAIA, ATTEN-ZIONE!
RUP

SPLOSCH

SSSSSSSSSSSSH

A-ALF!

SSSH

GROWL
NO, E' IMPOSSIBILE AVVICINARSI A LORO, HAWK!
A-ALF! GAIA!
SPLASH

ROOARRR

NUOTA! L'ACQUA STA FINENDO NELLE PROFONDITA' DELLA TERRA! FINIREMO RISUCCHIATI!
D-DOVE SIAMO?!
ROARR

ROOOOARR

Mohiro Kito
NARUTARU
ALLA FINE ARRIVA
IL GIORNO

CLEARED TO LAND RUNWAY TWO FIVE.

CLEARED TO LAND RUNWAY TWO FIVE.
WIND ZERO TWO ZERO AT ONE ZERO.

ROOOARRR

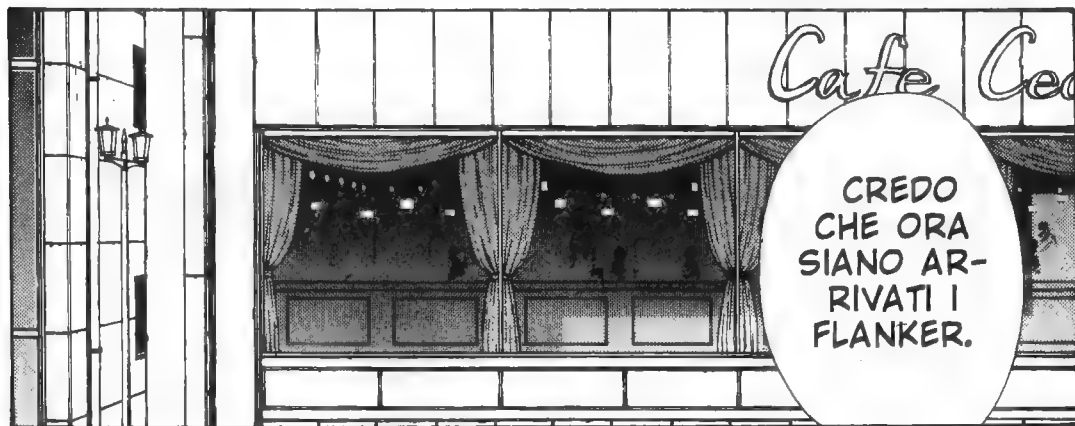
PROPRIO IN QUESTO MOMENTO DUE CACCIA DI PRODUZIONE RUSSA SONO ATTERRATI IN TERRITORIO GIAPPONESE.
QUESTI CHE VEDETE SONO STATI IMMATRICOLATI COME AEREI CIVILI...
...DOPO ESSER STATI PRIVATI DEGLI ARMAMENTI...

GRAZIE PER AVER PORTATO GLI AEREI.

C'E' TANTA GENTE, EH?
OLTRE ALLA STAMPA...
...CI SONO ANCHE MOLTI APPASSIONATI DI AEREI E SEMPLICI CURIOSI.

ORMAI QUI ALLA MOTOKI SIAMO PRATICAMENTE CONSIDERATI EROI CHE HANNO SALVATO LA PATRIA...
MA NOI NON SIAMO AFFATTO UNA SPECIE DI FORZA MILITARE PRIVATA...

VISTO L'ARRIVO DEI NOSTRI AEREI IN MEZZO A QUESTA SITUAZIONE, NON C'E' NIENTE DA FARE... AI LORO OCCHI APPARIAMO COSI'. MERCENARI. E' INCREDIBILE...

...OPPURE CRITICAVANO LA TECNICA DEI NOSTRI PILOTI. E PER GIUNTA ERANO TUTTE ACCUSE INFONDATE.
E PENSARE CHE FINO A POCO TEMPO FA, DUBITAVANO DELLA NOSTRA CAPACITA' NEL METTERE A PUNTO GLI AEREI...
LA GENTE E' FATTA COSI'...
Cafe
CREDO CHE ORA SIANO ARRIVATI I FLANKER.
INOLTRE...
ADESSO NE PARLANO TUTTI.
LEI SE NE INTENDE?

...UNA PERSONA CHE CONOSCEVO SE NE INTENDEVA ABBASTANZA.
SENTA...
...LA PREGO VERAMENTE DI NON CITARE IL MIO NOME.
STIA TRANQUILLO.
NON HO ALCUNA INTENZIONE DI SCRIVERE UN ARTICOLO SULLE SUE ESPERIENZE, SIGNOR KURA.
GLOM
STO RACCOGLIENDO INFORMAZIONI...
...PER POTERE RENDERE PUBBLICO QUALCOSA DI PIU' IMPORTANTE.
ashoka

HA IDEA SE QUALCUN'ALTRO OLTRE AL SIGNOR SUZUKI...
...ABBIA VISTO O AVUTO A CHE FARE CON QUESTO GENERE DI ESSERI?

BE'...
...FORSE... IL SIGNOR TAMAI...

AH... LA PERSONA CHE SI INFORTUNO' QUELLA VOLTA...
...QUANDO APPARVE IL COSIDDETTO DEMONE...

NO...
...NON E' STATA SOLO QUELLA VOLTA.

ANCHE QUANDO PRECIPITO' UN NOSTRO AEREO... IN RUSSIA...
...IN RUSSIA...

LE VA DI RACCONTARMI I DETTAGLI?

LE VERSERO' IL COMPENSO SUL SUO CONTO BANCARIO.

OH!
THUP

HA BISO-GNO DI UNA MANO?
OH, NON SI PRE-OCCUPI.

E' SOLO CHE NON MI SONO ANCORA ABITUATA ALLE STAMPEL-LE.

ALLORA, LA SALUTO.

HO CERCATO DI SUICIDARMI...
...CADENDO GIU' DA UN PRECIPIZIO CON LA MACCHINA.

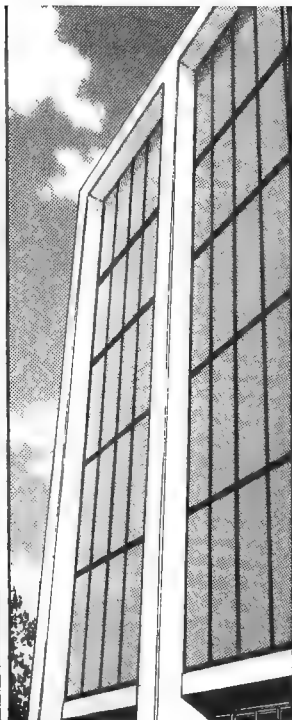
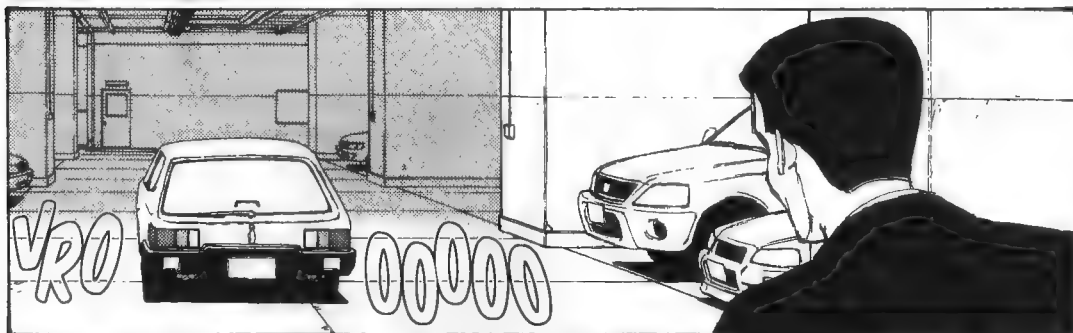
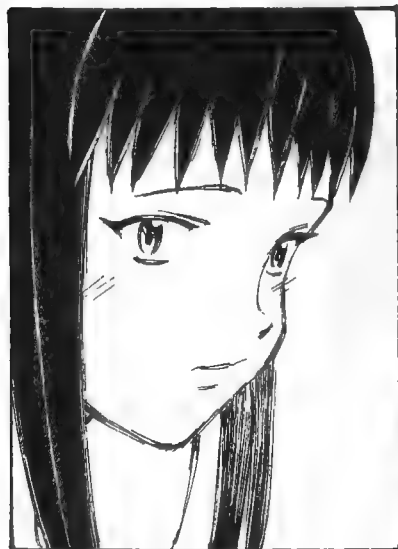
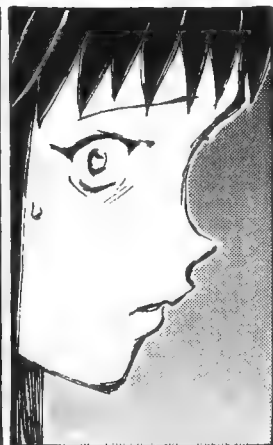
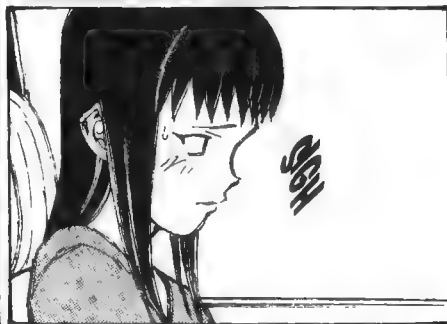
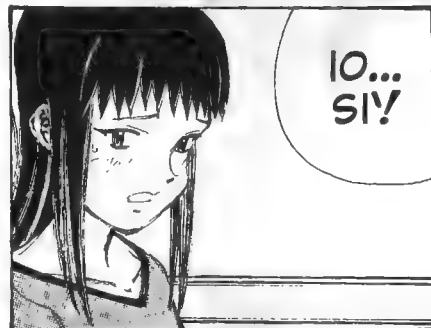
MA...
...NON SONO RIUSCITA A MORIRE.

ALLORA HO PENSATO CHE...
...C'E' SICURAMENTE QUALCOSA CHE DEVO FARE.

LA ACCOMPAGNERO' IO!
COSI' CI CREA DEI PROBLEMI, SIGNORA TAMAI!

DEVO FARLE DELLE DOMANDE DETTAGLIATE SUI SUOI SINTOMI.

SU!
AH...

VROOOOOO

E' LA PRIMA VOLTA CHE PARLO CON TE, AKIRA SAKURA.
IO MI CHIAMO MISONO TAMAI.

CONOSCI MIA FIGLIA SHIINA, VERO?

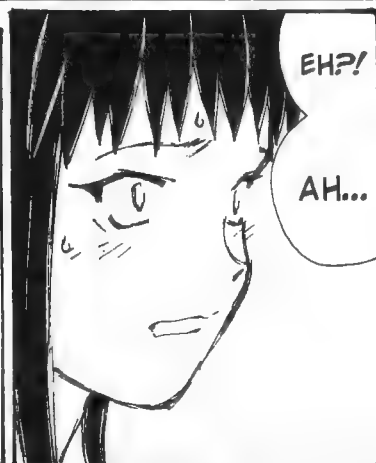
IO... SÌ!

NON PREOCCUPARTI.
SO TUTTO DI SHIINA.

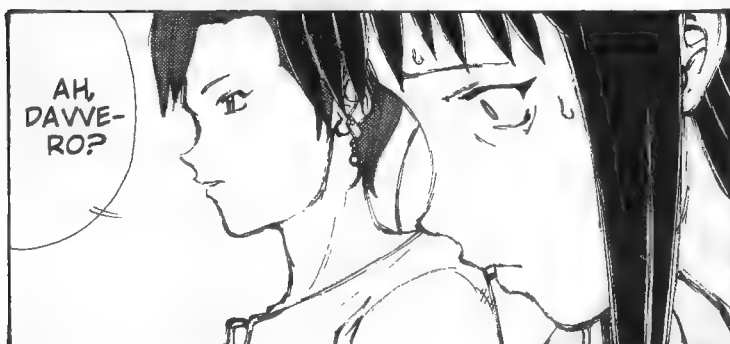
HO SENTITO CHE ULTIMAMENTE NON MANGI MOLTO.
DOVRESTI NUTRIRTI COME SI DEVE.

HAI VISTO...

...KO-MORI?

E' PERCHE' IL SUO CERVELLO...

...E' DANNEGGIATO.

...QUEGLI ESSERI SI PRENDONO IN PRESTITO LE FACOLTA' MENTALI...
...DEL SOGGETTO.
IN CAMBIO DEL DONO DELLA FORZA...

COME IMMAGINAVO. E' QUESTO IL MOTIVO.

AH, DAVVERO?

IO...
...NON VOGLIO LA LORO FORZA...

FORSE TU NON HAI AVUTO LA LIBERTA' DI SCEGLIERE, DATO CHE E' STATO LUI A SCEGLIERTI SENZA INTERPELLARTI.
EPPURE SEI STATA TU STESSA AD ATTIRARLO.

COMUNQUE IMMAGINO CHE TU FOSSI AFFASCINANTE, PER IL TUO CUCCIOLO DI DRAGO.

NON SO SE E' GIUSTO DIRE LORO, PARLANDO DI QUEGLI ESSERI.

IO VOLEVO...

...TROVARE IL MODO DI FAR TORNARE LA SITUAZIONE COME PRIMA.

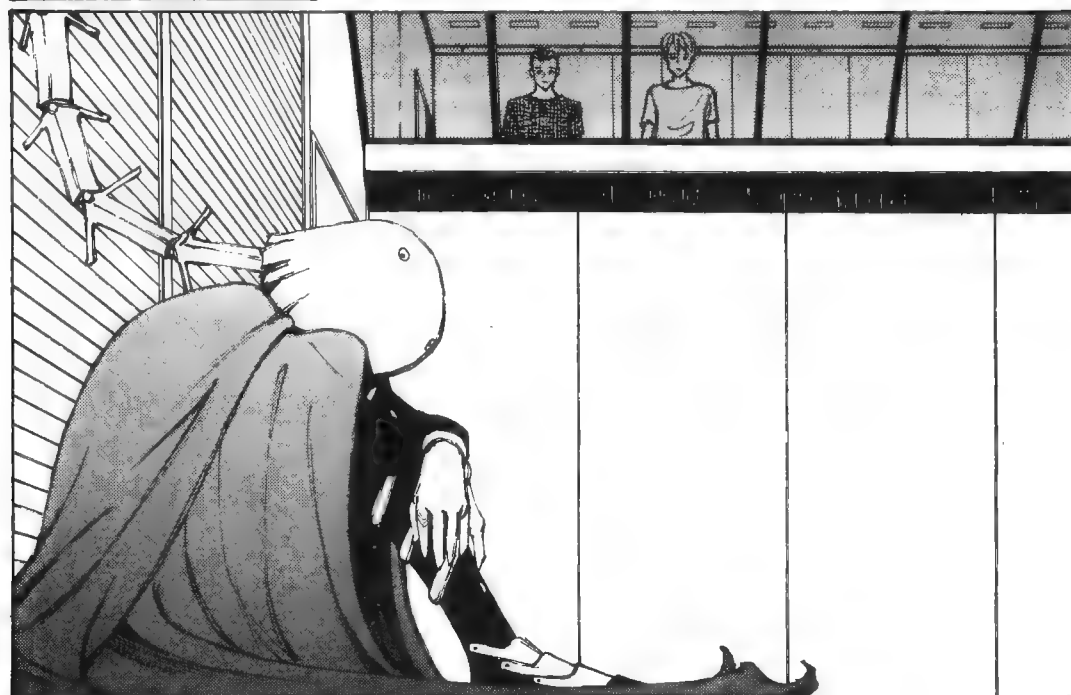
...PIU' COSE SCOPRO SU QUEGLI ESSERI...
...PIU' MI RENDO CONTO CHE UNA COSA DEL GENERE E' IMPOSSIBILE.
PURTROPPO...
LEI...
...VUOLE FARLO...
...PER SHIINA?
SKREE
GIA'.
TUTTO SOMMATO, E' COSI'.

SONO STATA UNA SCIOCCA...

...CARA SAKU-RA...

I RAP-PORTI TRA MADRE E FI-GLIA...
...SONO MOLTO DIFFICI-LI...

...NON TROVI, SAKURA?

E OZA-WA...
...COME STA?
SE NE STA TRANQUIL-LA A CASA MIA.
ANCHE PER-CHE' SONO INIZIATE LE VACANZE ESTIVE.
COMUNQUE E' SOTTO LA NOSTRA SORVE-GLIANZA.
AMAPOLA E' RIMASTA SEMPRE IN QUELLO STATO.

COSA FARAI ADESSO, TAKANO?
COSA?
IN CHE SENSO?
FORSE E' GIUSTO DIRE...
...CHE LA SITUAZIONE E' CAMBIATA.
KURI HA PRESO IL PIENO CONTROLLO...
...DEL SUO CUCCIOLO DI DRAGO.
QUELLO CHIAMATO SHEOL?
IL SUO CUCCIOLO DI DRAGO E' TALMENTE GRANDE...
...CHE OCCORREVA MOLTO TEMPO PER PRENDERNE IL PIENO CONTROLLO.

ORMAI NON CE N'E' PIU' BISOGNO.
NO.
CONTINUERA' A RIMANERE PRESSO IL SIGNOR MIYAKO?
COSA FARA' LEI, SIGNOR SUDO?
E TU COSA FARAI, TAKANO?
MA NON E' COMUNQUE POSSIBILE ROMPERE I RAPPORTI CON IL MIO CUCCIOLO DI DRAGO.
SE OZAWA E' INTERESSATA A TE...
...NON C'E' BISOGNO CHE TU MI SEGUA.
QUESTO E' VERO.

ANCH'IO PENSO CHE IL GENERE UMANO NON SI TROVI SULLA STRA-DA GIU-STA.
CREDO CHE CI VOGLIA UN ORDINE SOCIALE PIU' AC-CENTRATO.
KOMORI DICEVA DI LASCIARE ANDARE AVANTI LA GENTE E DI SOTTOPORLA A UNA SELEZIONE.
MA CREDO DI CONO-SCERE UN METODO MIGLIORE.
QUESTE PAROLE...
...SONO PROPRIO DEGNE DI UNA PERSONA CAPACE DI TAGLIARE LE GAMBE A UNA BAMBOLA...
NON DICA QUESTO...
LEI CONOSCE QUALCHE METODO PIU' EFFI-CACE?

A DIRE LA VERITA', STO GIA' MANDAN-DO AVANTI I PREPARATI-VI.

VUOI DARMI UNA MANO?

BOOM

!

Kei Tome

VITA DA CAVIE

CAPITOLO 1
L'INCRESPATURA - 3

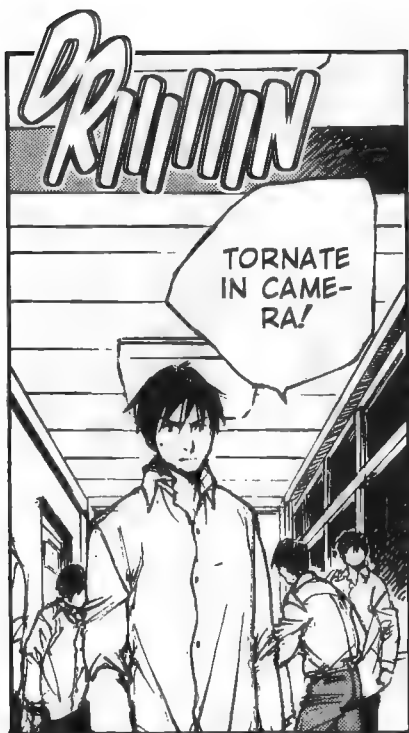
COSA E' STATO QUEL BOATO?!
BLA BLA
CHE DIAVOLO E' SUCCESSO?!

AAAAHH!!
AAAHH!!
AAAH!!
BOOM

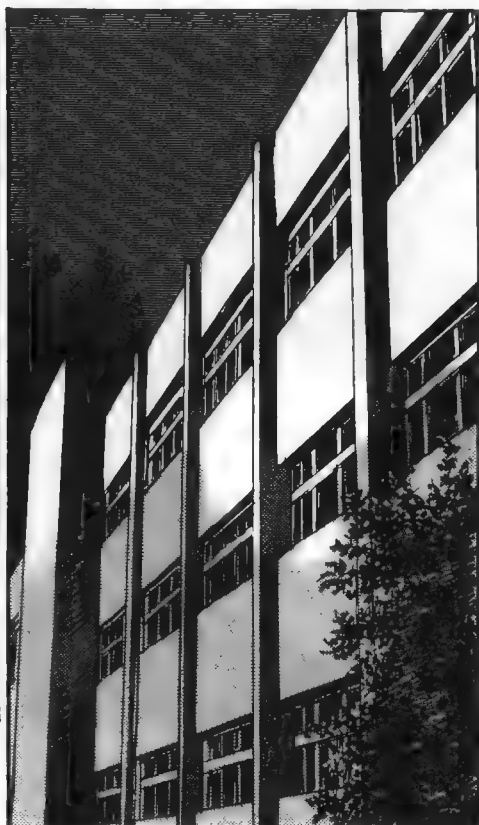
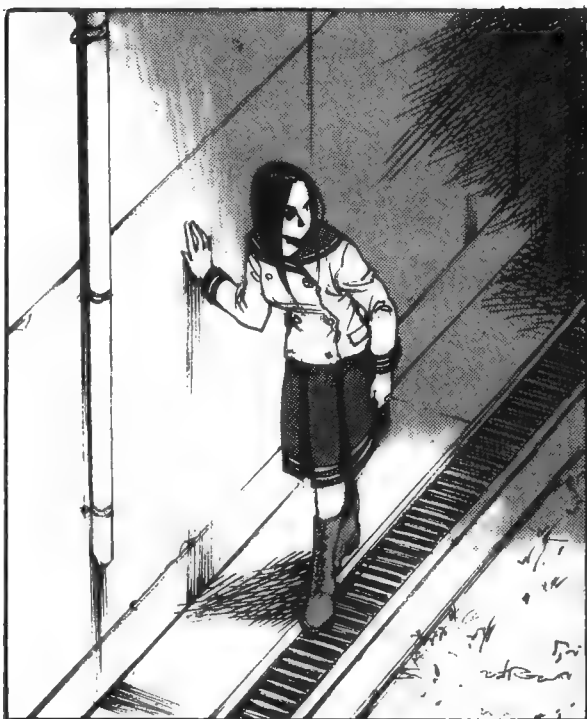
SILEN-
ZIO!
TORNATE TUTTI IN CAMERA!

STIAMO CERCANDO DI CAPIRE COSA SONO QUEI BOATI.
RIMANETE IN CAMERA VOSTRA FINO A NUOVO ORDINE!

COSA?! C'E' STATA UN'ESPLOSIONE ANCHE AL TERZO PIANO DELL'EDIFICIO SUD?!

DRIIIIIIIN
TORNATE IN CAMERA!
TAP
DRIIIIN
IO ME NE ANDRO' DI QUI.

E DOVE ANDRAI, UNA VOLTA FUORI DI QUI?

NON LO SO... MA NON VOGLIO PIU'...
...RIMANERE IN QUESTO POSTO.

DI LA' CI SONO ANCORA LE GUARDIE.
!

VUOI FUGGIRE NEL BOSCO, VERO?! ALLORA E' MEGLIO PASSARE DA QUI.
TAKANO!

CHE CI FAI QUI?!
HAI GIA' FATTO QUELLO CHE DOVEVI FARE.

MI SONO RICORDATO...
...TUTTO SU DI TE.

ANCHE QUEL GIORNO, QUANDO SCAPPASTI...
...CI FURONO DEI BOATI NOTTURNI, CHE PROVOCARONO UNA GRANDE CONFUSIONE.

NE APPROFITTASTI PER SPARIRE, DA SOLA...
...NEL BOSCO.

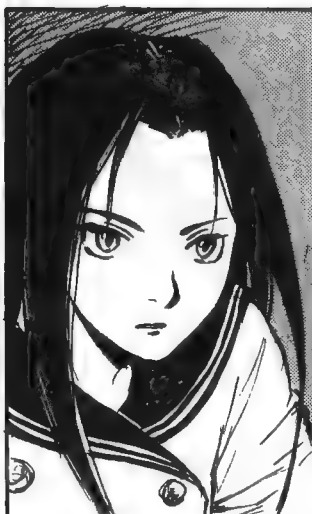
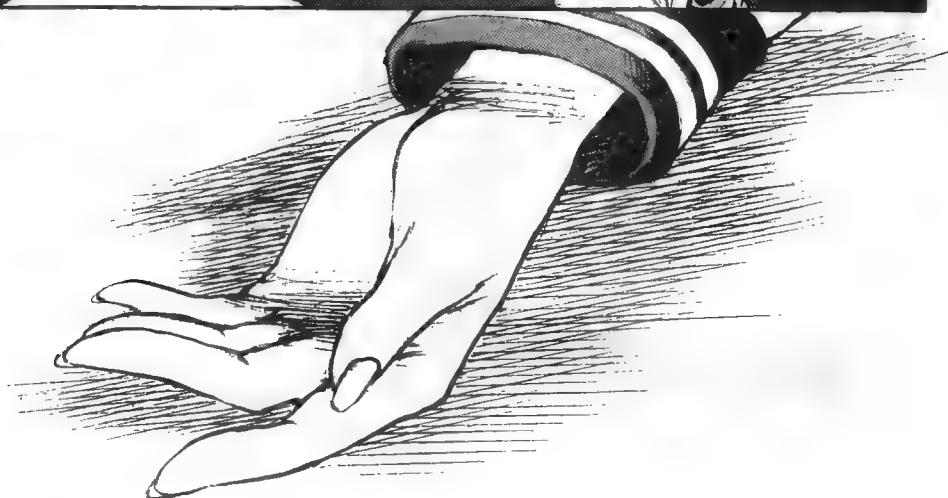
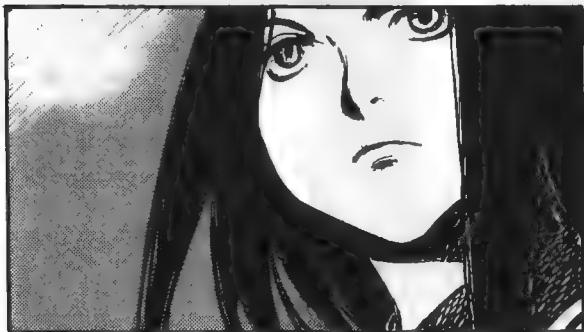
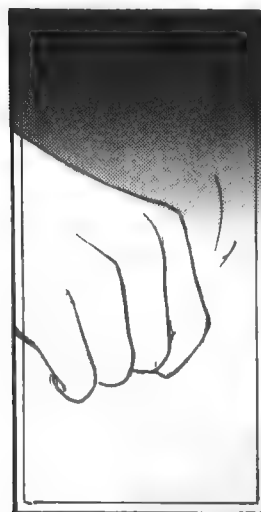
...
QUELLA VOLTA GIROVAGAI PER IL BOSCO TUTTA LA NOTTE.
FORSE FINIRA' COSI' ANCHE STAVOLTA...

...LO VUOI FARE DAVVERO?

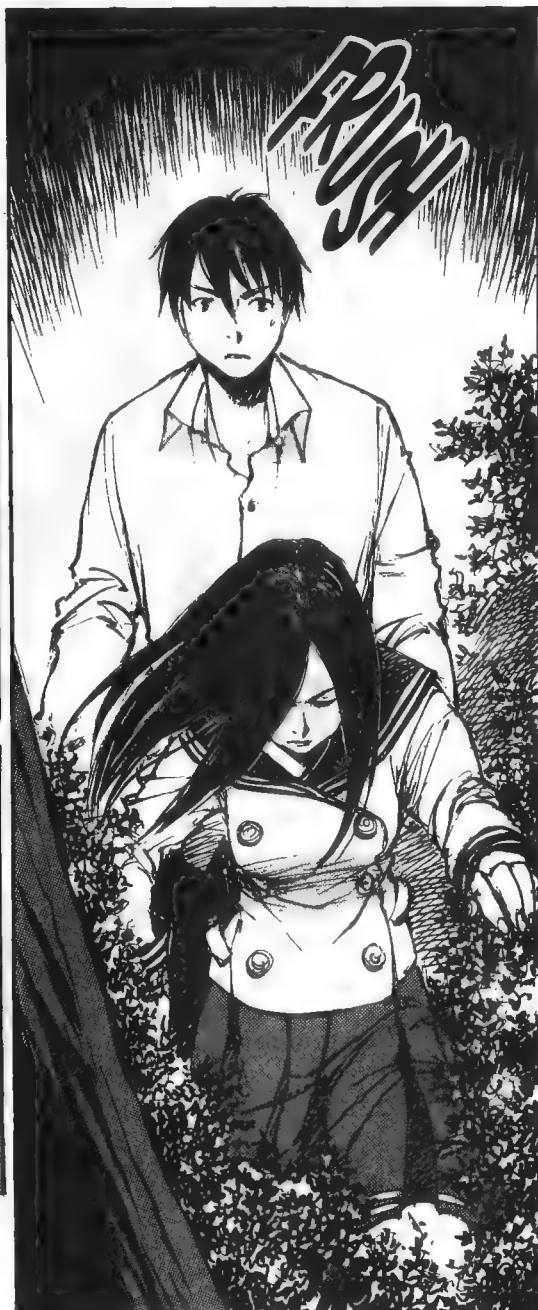
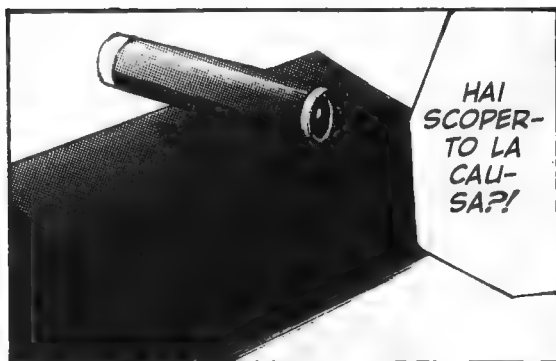
CERTO!

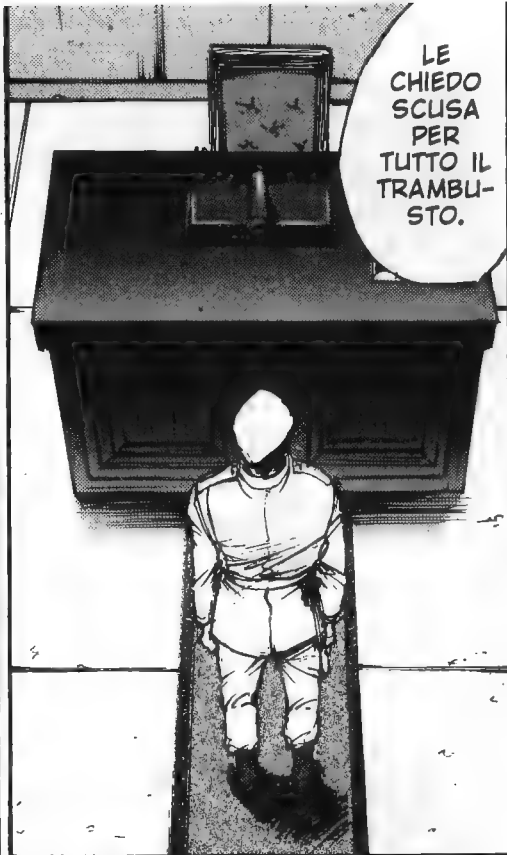
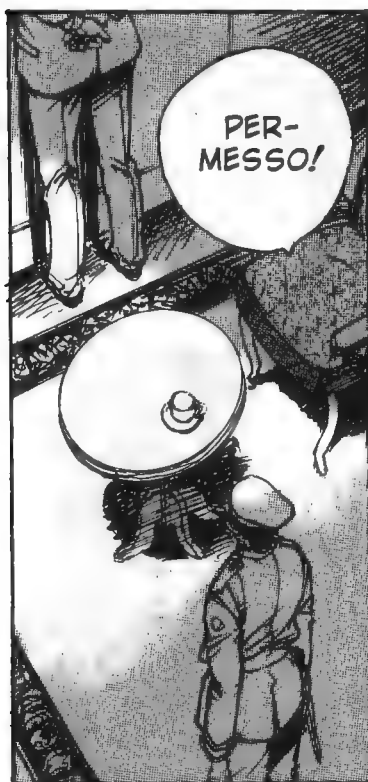
...

...!

ANDIA-
MOCENE
INSIEME!

NON POSSO.
IO NON POSSO VENIRE CON TE...

LO SO!
NON PUOI LASCIARE QUI MEI, E' DI SALUTE COSI' CAGIONEVOLE... E POI CI SONO GLI ALTRI TUOI COMPAGNI.

FRUSH!

HAI SCOPERTO LA CAUSA?!

SI', E' QUESTA!

LE CHIEDO SCUSA PER TUTTO IL TRAMBUSTO.

PERMESSO!

SKREE

NON RIESCO A VEDERLA BENE.
ENTRA NEL MIO UFFICIO.

ABBIAMO RACCOLTO TUTTI GLI ESPLOSIVI.
NON CREDO CHE CI SIA NIENTE DIETRO. PROBABILMENTE E' STATO UNO SCHERZO DI QUALCHE STUDENTE, MA LE TELECAMERE NON HANNO RIPRESO NULLA.

LE ESPLOSIONI SONO STATE PROVOCATE DA UN SEMPLICE TRUCCO, UTILIZZANDO DELLE BOTTIGLIE DI PLASTICA.
NON E' STATA USATA NESSUNA SOSTANZA PARTICOLARE.

L'AUTORE DI QUESTO SCHERZO NON SI TROVA PIU' ALL'INTERNO DELLA SCUOLA.
RAFFORZATE LA SORVEGLIANZA ALL'ESTERNO.

RUSSH
PANT
PANT
PANT

SE NON SBAGLIO, ANCHE DIECI ANNI FA...
...SI VERIFICO' QUALCOSA DI SIMILE.

PANT
PANT

PANT
PANT

THUD

RUSH
UGH!

PANT
PANT

NAGI...

SE VUOI ANDARTENE, FA' COME TI PARE!

RIU-
SCIRO' A
TORNARE!
NAGI...

...FARO'
QUALUNQUE
COSA...
...PER
VEDERTI!

PANT
PANT
PANT

BLINK
QUANDO ERO BAMBINA, RIUSCIVO A PASSARE ATTRAVERSO SPAZI STRET-TISSIMI.
CHANK CHANK

CLICK
FORZA, APRITI!
CHANK CHANK

CO-SA?!
LE GUARDIE SONO GIA' QUI?!

FER-
MATI!
SEI KIRIKO HINATSU, VERO?!

NON VOGLIA-MO USARE LA VIOLENZA. MA POSSIA-MO FARLO, SE NECES-SARIO.

GNIIK
NON MUO-VERTI!

SIAMO DELLE FORZE SPE-CIALI PRIVATE DELLA CASA FARMACEUTI-CA NARUSA-WA.

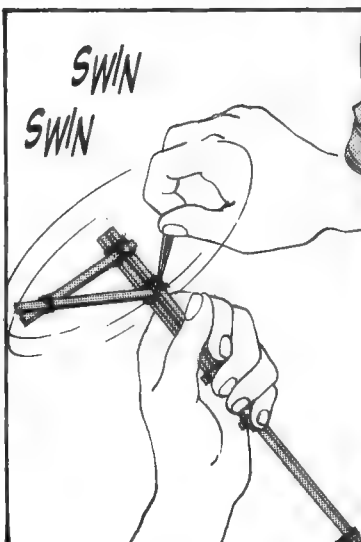
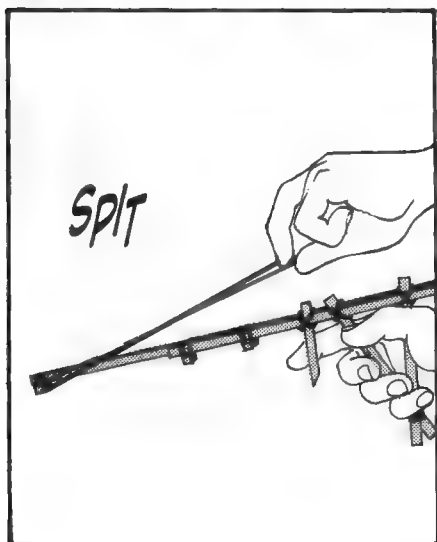
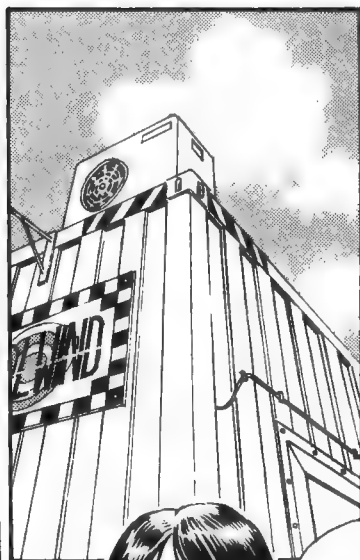
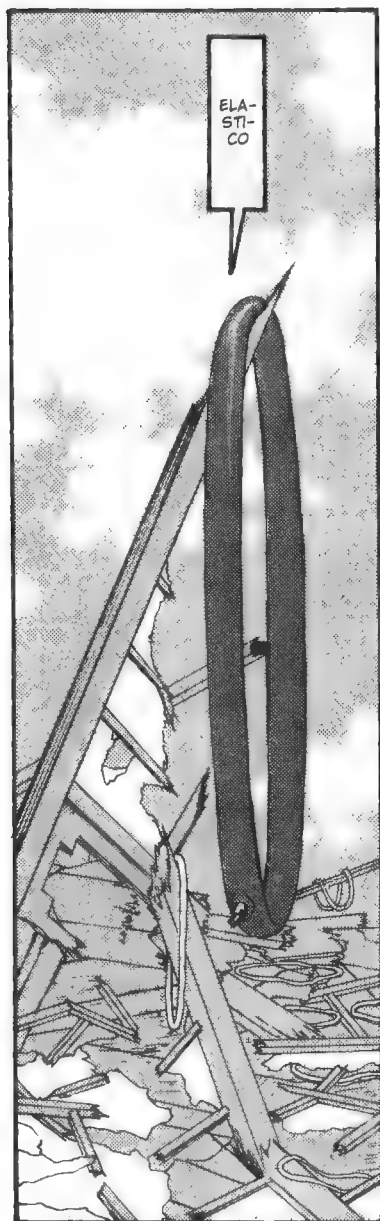
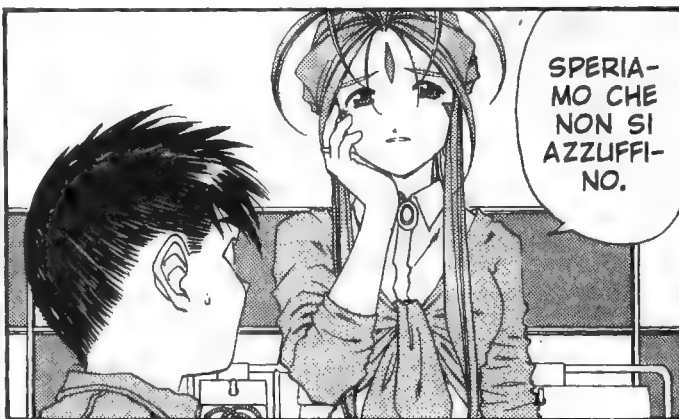
PERCHE' LE GUARDIE DELLA SCUO-LA HANNO ARMI DEL GENERE?!

NON SIA-MO SEM-PLICI GUARDIE.

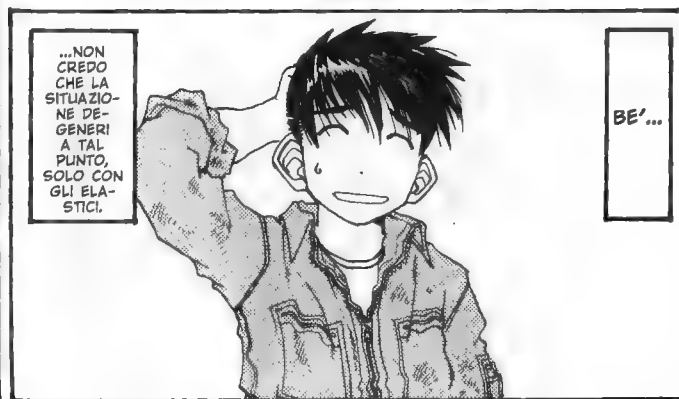
TANTO LO DIMENTICHERAI SUBITO.

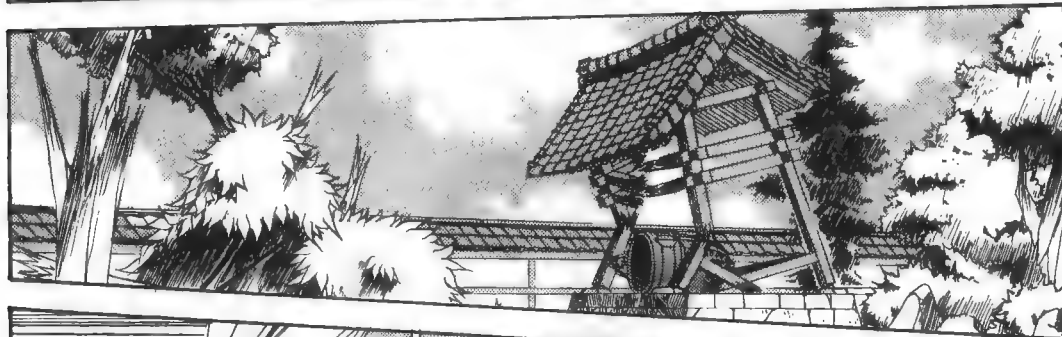
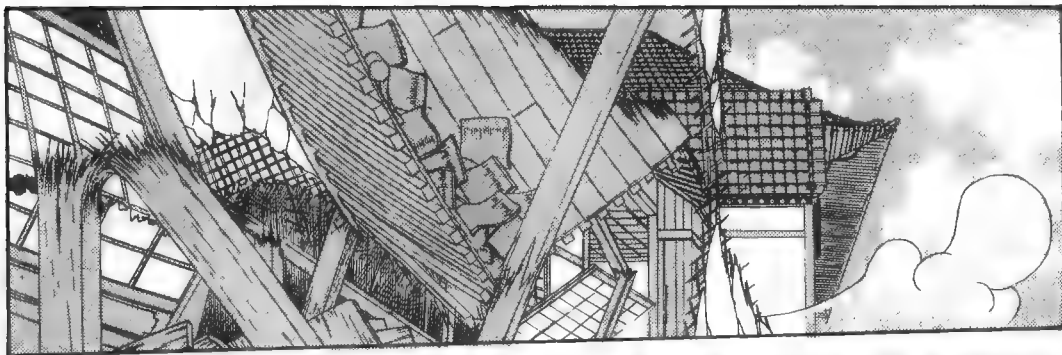
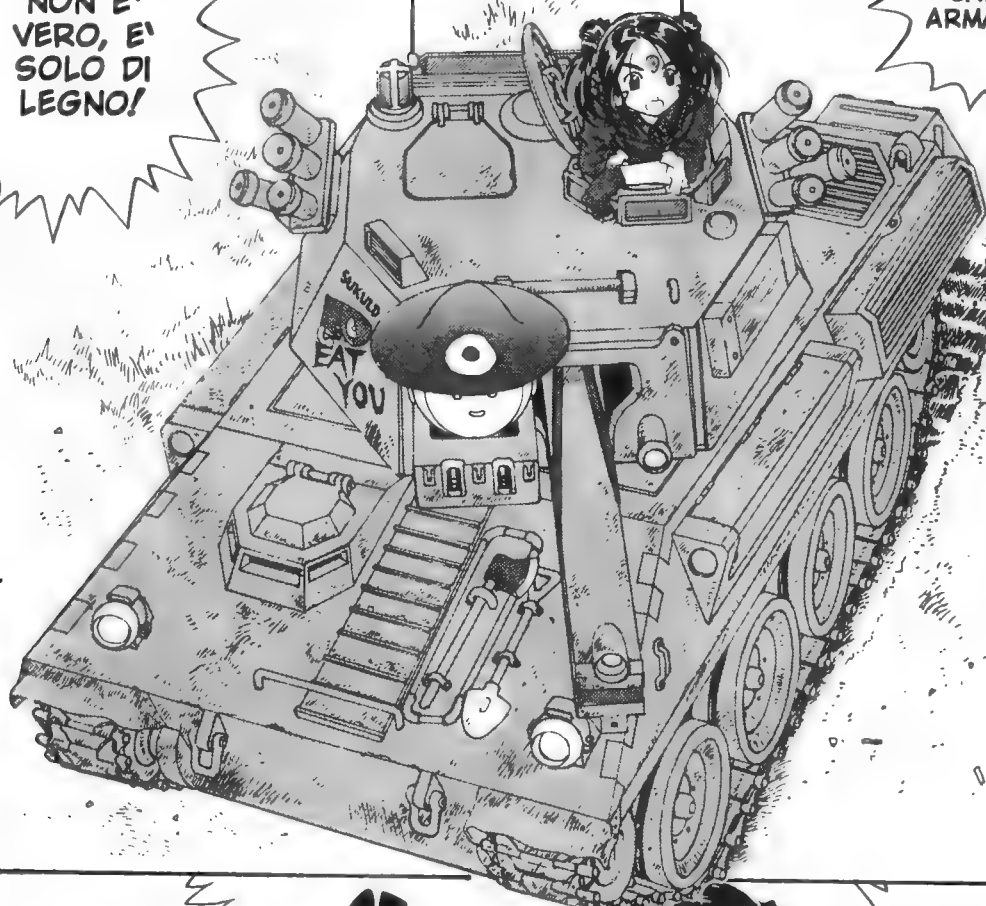
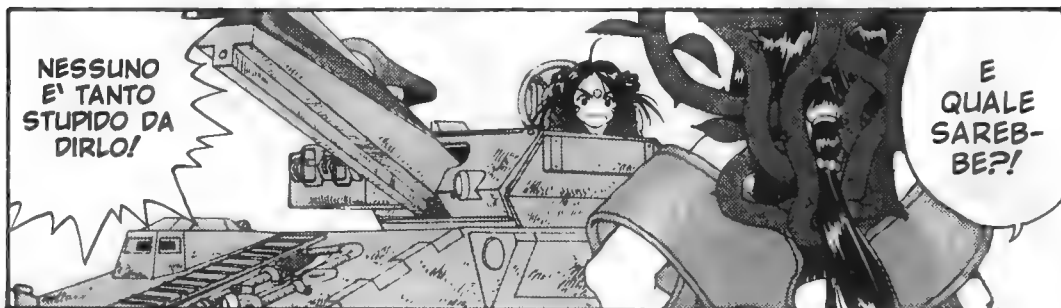
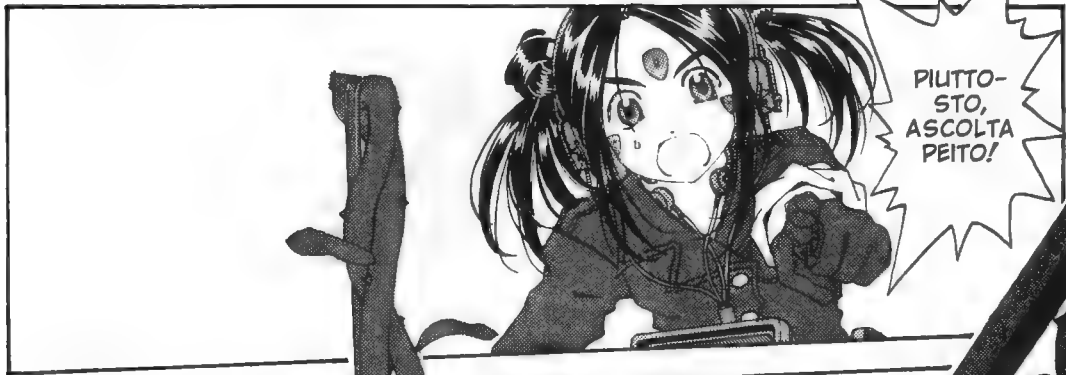
VITA DA CAVIE - CONTINUA

Kosuke Fujishima
OH, MIA DEA!
COLPITA?!

EH?!
SI SPARAVANO CON DEGLI ELASTICI?!
SI', E AVESSI VISTO LA CONFUSIONE...
EH?! COSA?! UNA PISTOLA SPARA-ELASTICI?!
E' MOLTO DIVERTENTE!
IO LA SO COSTRUIRE BENISSIMO!
SWIN
SWIN
SPIT

SLAP
SLAP
TI RICORDI A MEMORIA COME SI COSTRUI-SCE... COMPLI-MENTI...

SPERIA-MO CHE NON SI AZZUFFI-NO.

ELA-STI-CO

AZ-ZUF-FAR-SI!?!
ROOOOAAR
TRA DI LORO?

BE'...
...NON CREDO CHE LA SITUAZIO-NE DE-GENERI A TAL PUNTO, SOLO CON GLI ELA-STICI.

BRUT-
TA VI-
GLIACC-
CA!

CO-S'E' QUEL CARRO ARMATO?!
NON E' VERO, E' SOLO DI LEGNO!
SUKULD
EAT YOU
SPARA SOLO GLI ELA-STICI!
STUMP
E HA PURE UN PUNTO DEBOLE!
E QUALE SAREB-BE?!
NESSUNO E' TANTO STUPIDO DA DIRLO!

PIUTTO-STO, ASCOLTA PEITO!

CHE MI DICI DI QUELLA SPECIE DI GUNCAN-NON CHE HAI LI'?!

...COSA SIGNIFICA IL TUO SPIRITO MUSCOLOSO?!
AT-TACCATE-MI PURE QUANDO VOLETE!
SWIN SWIN
NON ABBIAMO STABILITO ALCUN LIMITE AI MEZZI CHE SI POSSONO USARE.
OLTRE TUTTO...

...NON RICORDO DI AVER SENTITO PARLARE...
...DI NESSUNA TREGUA!
SHOULD EAT YOU
NEMMENO IO!

SKREEEE!

URD A ORE SEI!
AGLI ORDINI!

WHHHN

?
PERCHE' HA CAMBIATO DIREZIONE?

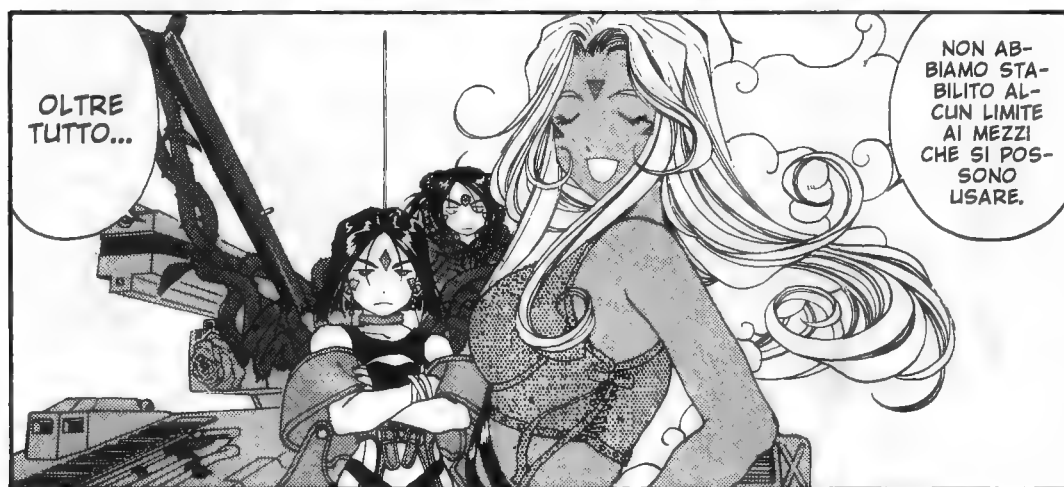
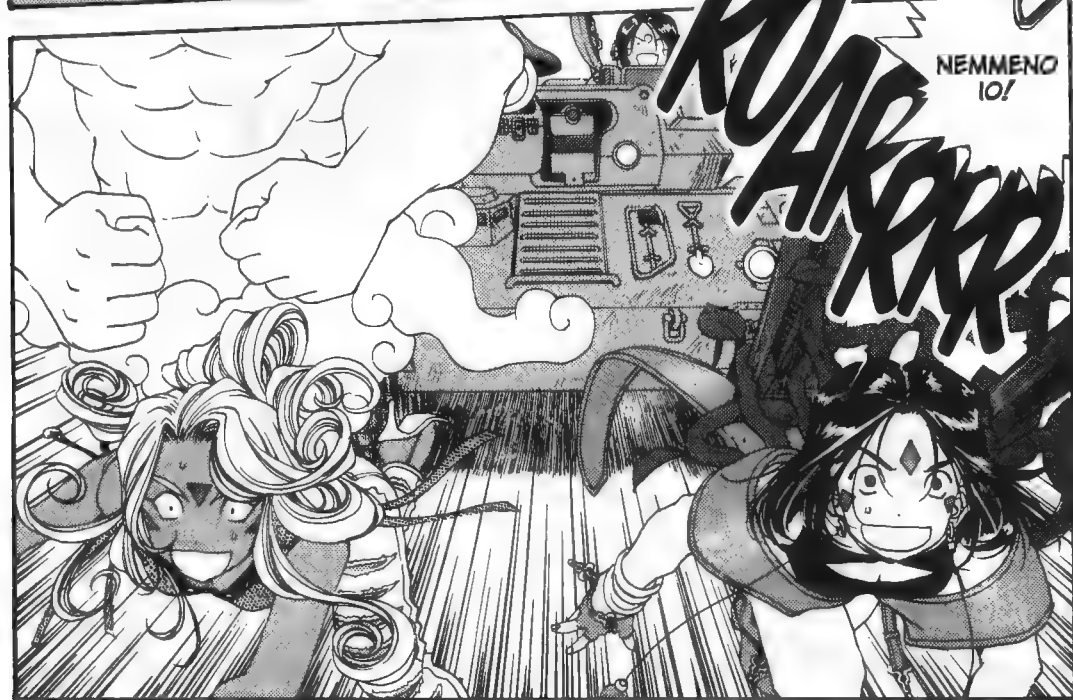
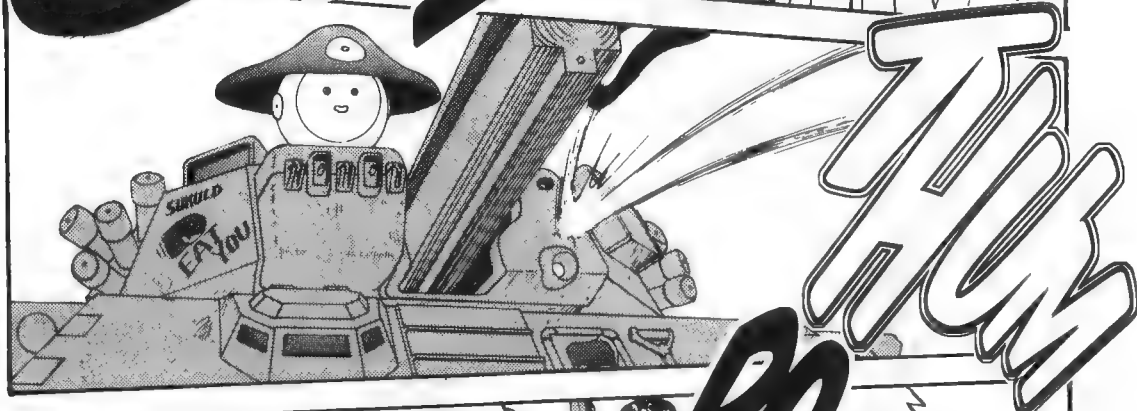
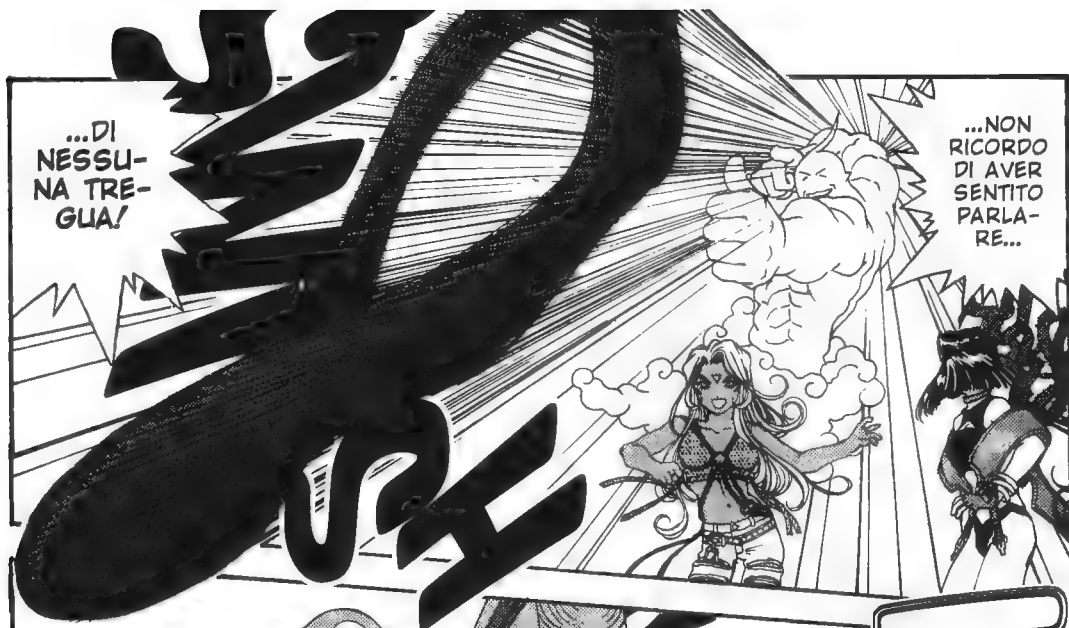
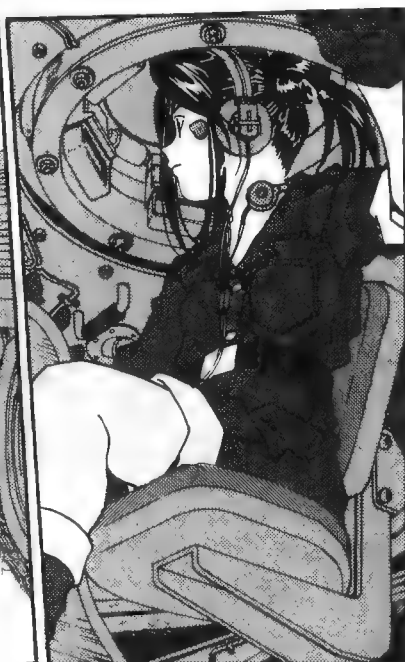
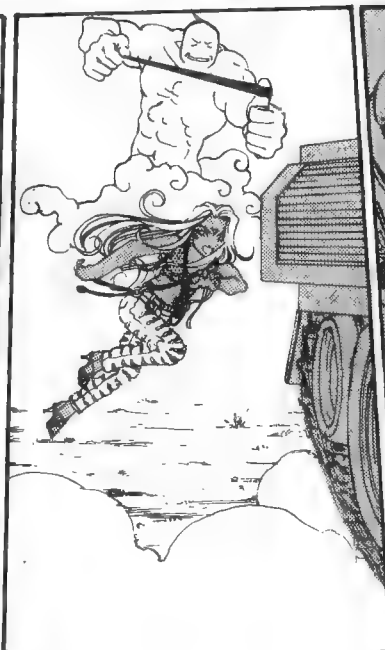
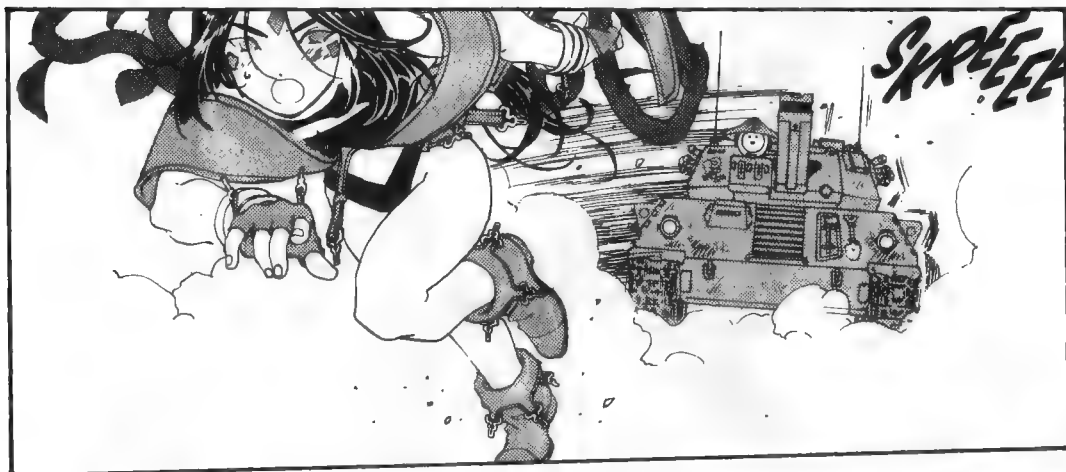
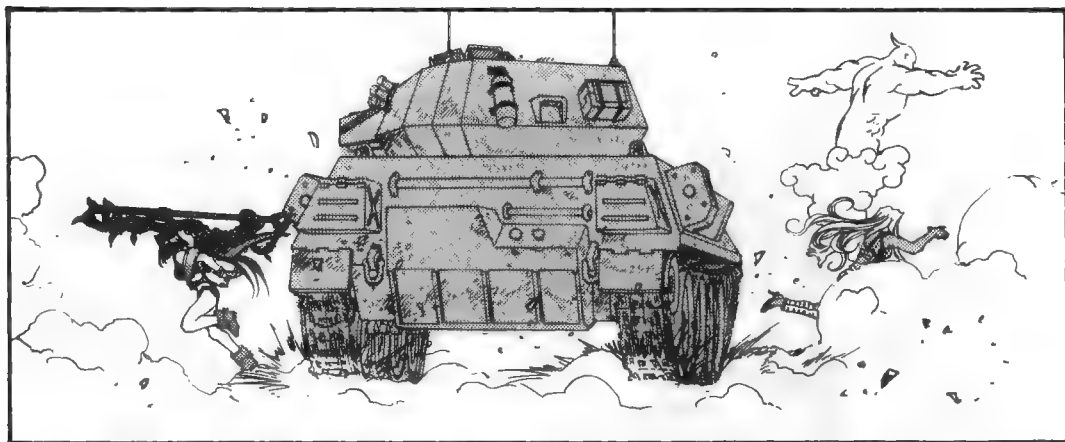
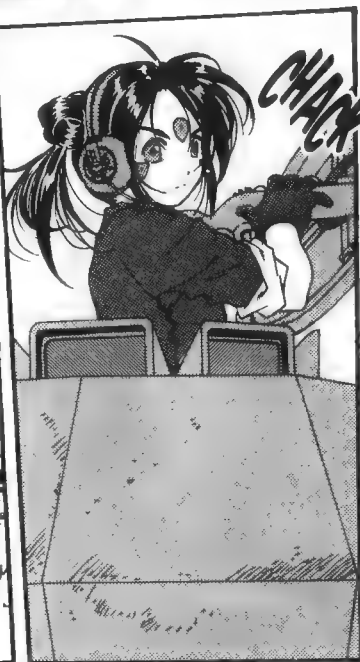
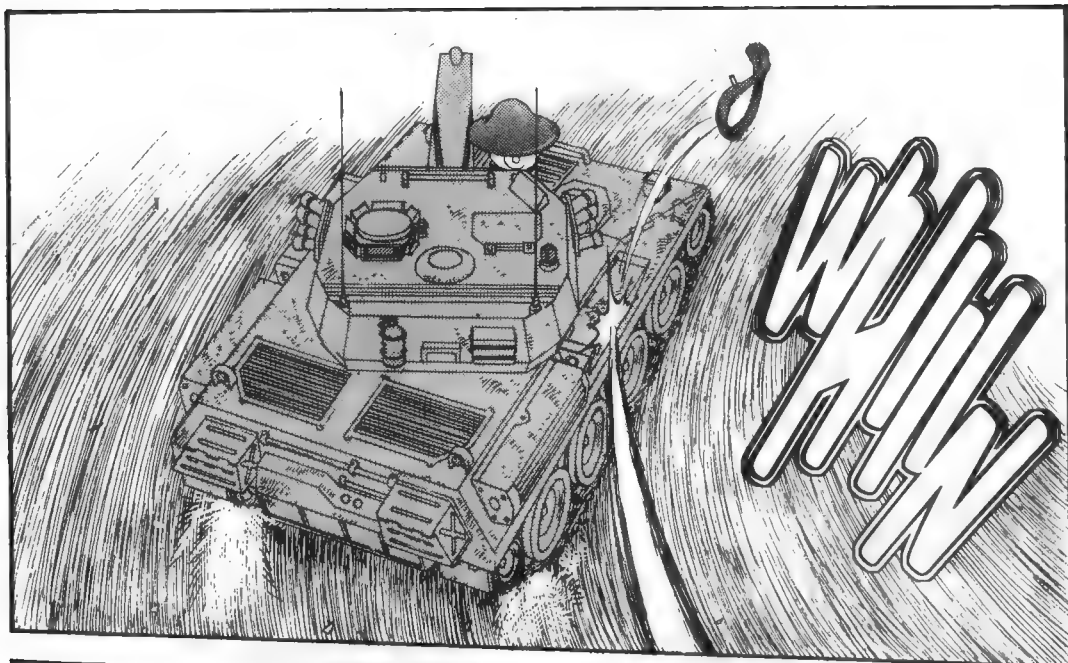
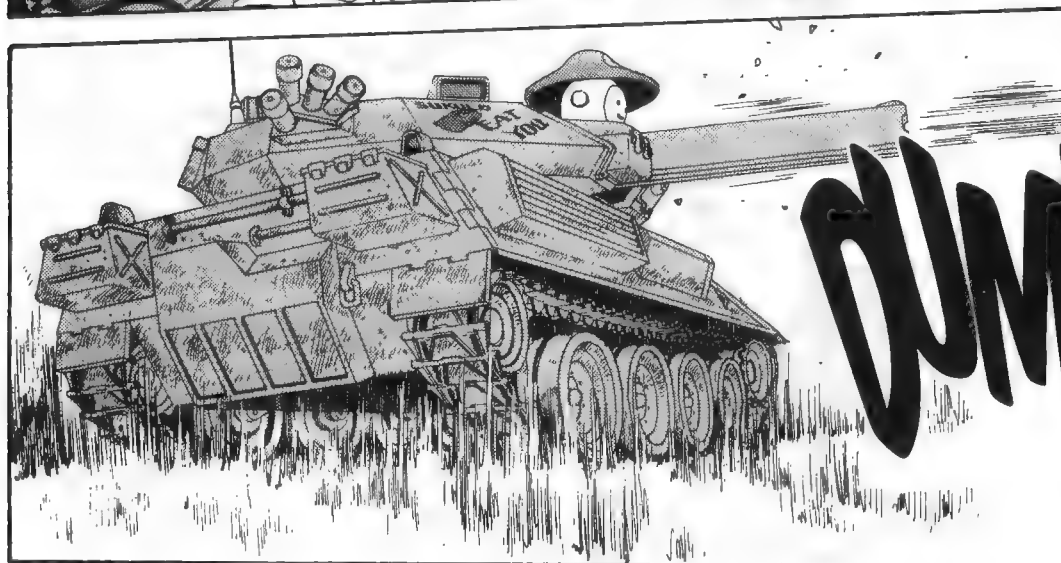
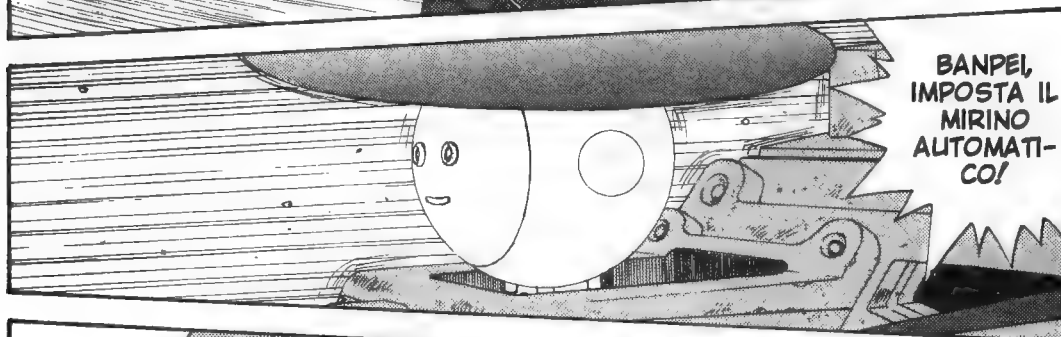
POP POP POP POP POP POP POP
CHACK

HO BLOCCATO URD A ORE SEI.

BANPEI, IMPOSTA IL MIRINO AUTOMATICO!

SIG!

FA' ATTENZIONE A NON RIMANERE NELLA VISUALE A ORE TRE, SEI E NOVE!

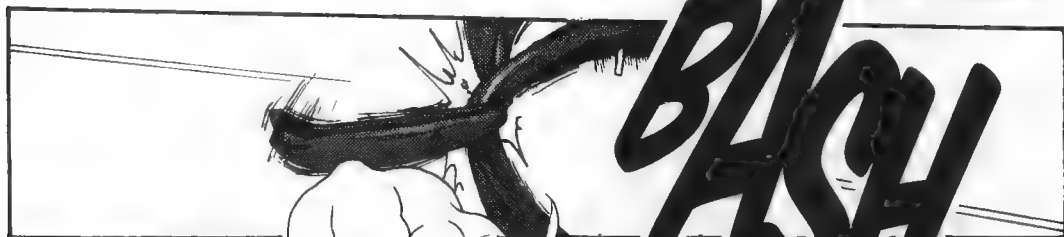
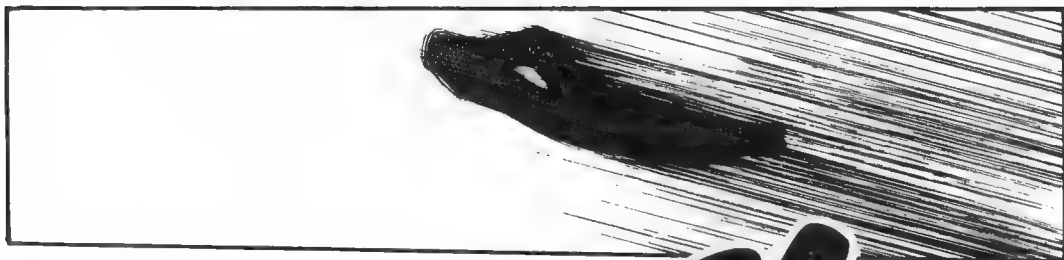
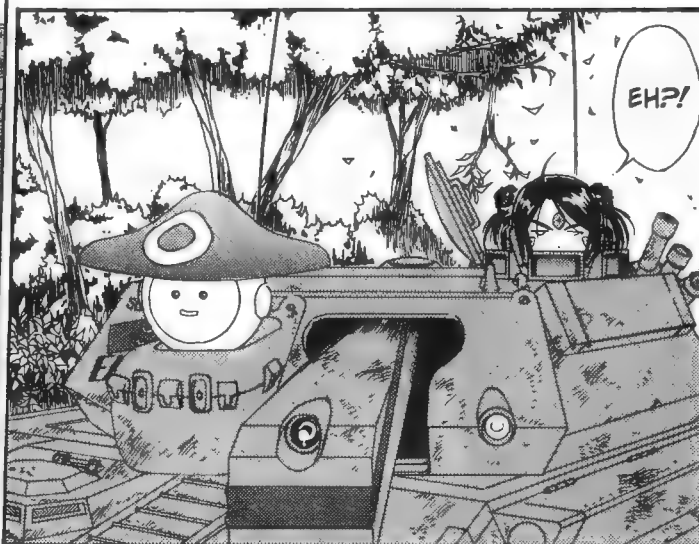
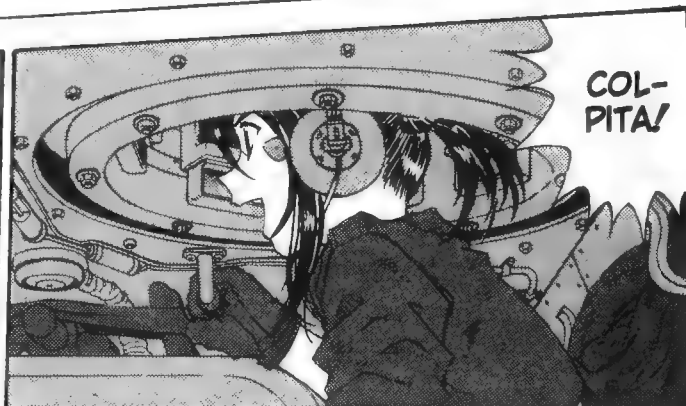
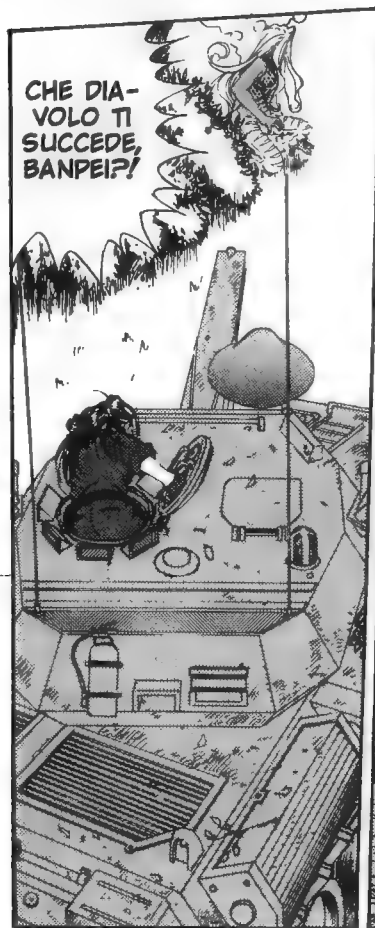
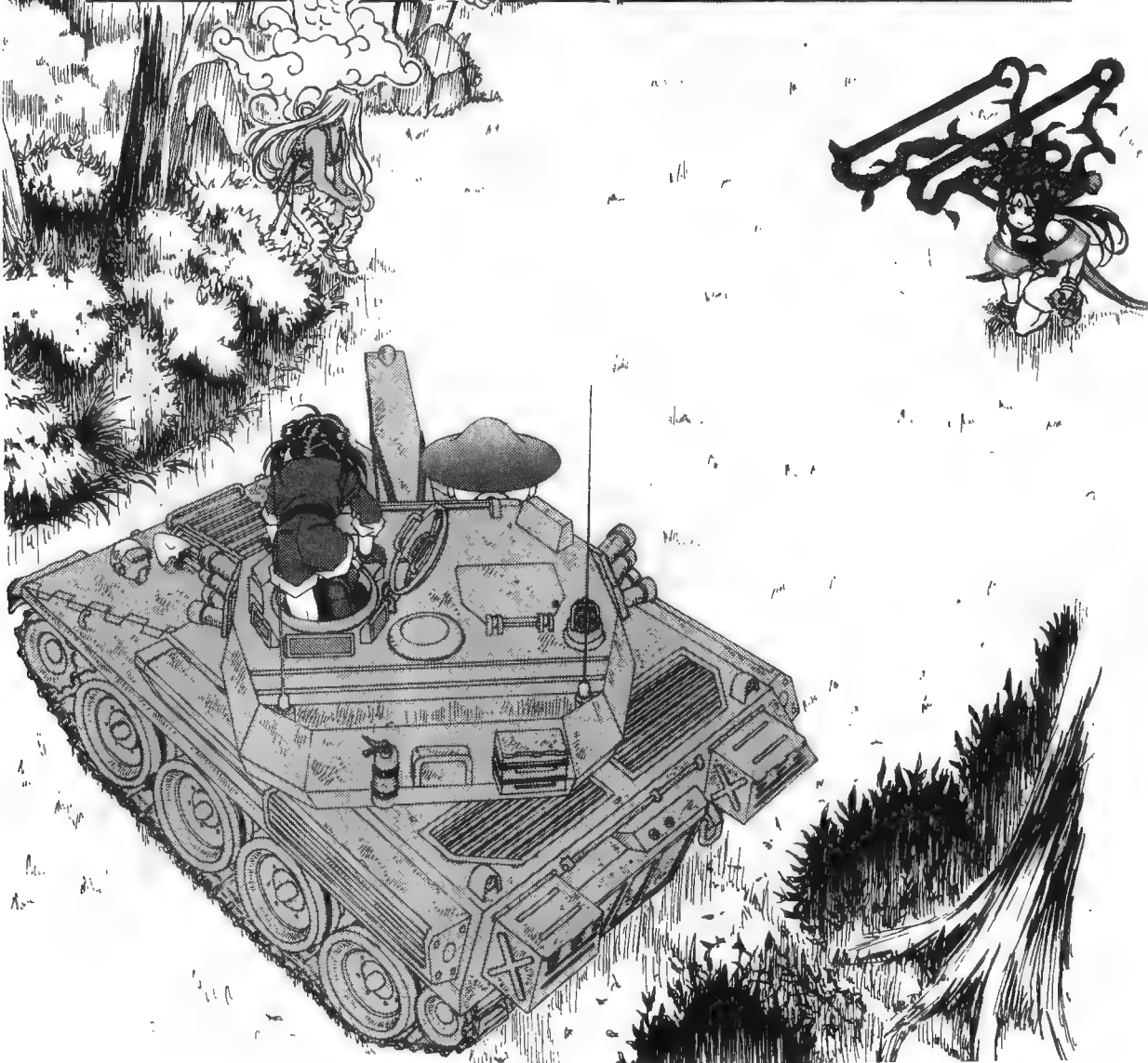
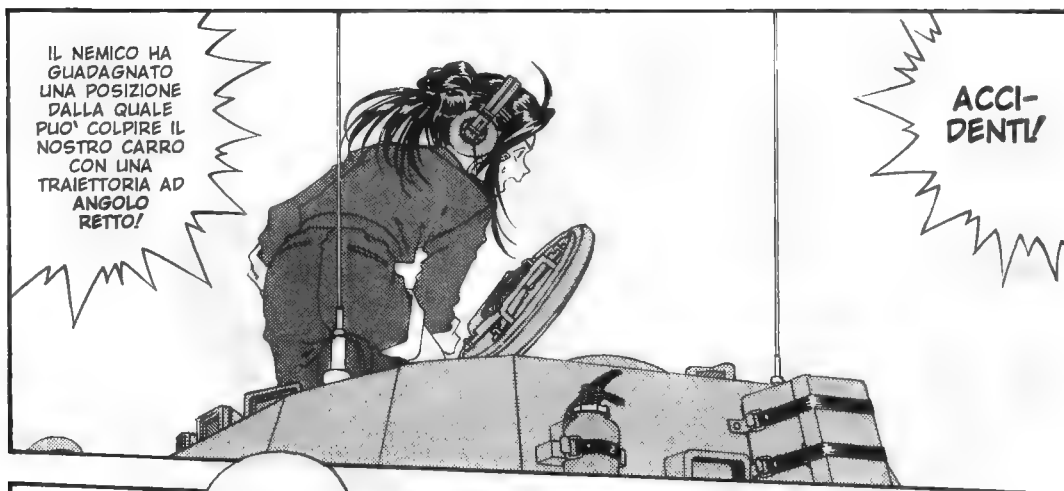
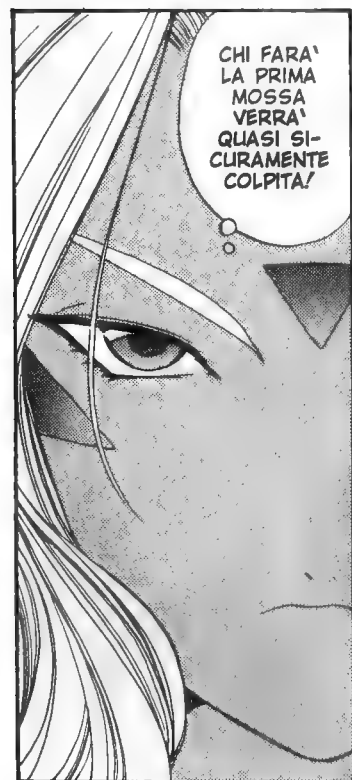
AGLI ORDINI! FARO' UNA MANOVRA EVASIVA!

ROAR
HO CAPITO COSA VUOL FARE...
STA SPARANDO MANTENENDO LA POSIZIONE DEL CARRO OBLIQUA RISPETTO AL BERSAGLIO!
BOOM

BASH
TSK!
MAN-
CATO!
UH
UH
UH!
UN
ALTRO
COL-
PO!
NGH!

COL-
PITA!

EH?!

CHE DIA-
VOLO TI
SUCCEDE,
BANPEI?!

SIGNORINA SKULD...
...GUARDI A ORE TRE!
EH?!
UGH!
CRRR

IL NEMICO HA GUADAGNATO UNA POSIZIONE DALLA QUALE PUO' COLPIRE IL NOSTRO CARRO CON UNA TRAIETTORIA AD ANGOLO RETTO!
ACCI-DENTI!
COME IMMAGINAVO, AVEVA POSI-ZIONATO IL CARRO ARMATO DI SBIECO...
...PER SFRUTTARE AL MASSIMO LA RESISTEN-ZA DELLA CORAZZA E FAR RIMBAL-ZARE I COLPI DELL'AVVER-SARIO.

CIAO!

HO SENTITO CHE STATE GIOCANDO CON LE PISTOLE SPARA-ELASTICI!

LASCIATEMI GIOCARE CON VOI!

ATTEN-
TO!

THUM
SBAM
ZOOM

INSOMMA...

VI AVEVO RACCOMANDATO DI NON FARE CONFUSIONE!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

Ayano Ayanokoji
Kazuo Maekawa

ADORABILE BRUTTINA

IMITATION GOLD 3

MENU
OK
ENTER

CA-RI-NA! ♡
N-NON SO PERCHE', MA... MI SENTO ORGO-GLIOSO...
ANCHE OSOIDO SI SENTIRA' COSI', QUAN-DO VIENE LA SUA RAGAZ-ZA...?
IH IH ♡
N-NON DEVO ABBATTERMI IN FONDO, QUESTA NON E' LA RAGAZZA DI TOMOKAZU! LUI E' FIDAN-ZATO CON QUELL'ALTRA GNAPPETTA!
GIA'! QUESTA, DA UN CERTO PUNTO DI VISTA, E' DA CONSIDERARSI UNA BUONA OCCASIONE!
E' MOLTO RARO AVERE L'OCCASIONE DI POTER CONOSCERE UNA RAGAZZA COSI' BELLA, SFRUTTANDO UNA CORSIA PREFERENZIALE... IN FONDO, SONO L'ATTUALE COMPAGNO DI CLASSE DI UN SUO EX COMPAGNO DI CLASSE"! FORZA!
TAP
AH... EHM... QUI DICONO CHE TU SEI UNA AMICA D'INFANZIA DI TOMOKA-ZU... MA E' VERO?
CARPITA! KAMATA CI STA PROVAN-DO!
MA ALLORA SEI UN FIGO!
SI', E' VERO.

PETTINATURA ALLA MODA
OCCHI DA CERBIATTO
CASPITA! INCREDIBILE!
...?
EHI!
BLINK
BLINK
QUINDI SEI UNA AMICA D'INFANZIA DI TOMOKAZU?
BE'
GULP!
GULP!
...
...
STUMP
AAH!
ODDIO, E' SVENUTO!
DONG
TANAKA, DICO BENE?
CLAP CLAP CLAP
OOH! E' INTERVENUTO IL MAESTRO OSOIDO!
E' QUESTO IL TUO NOME?
BLA BLA BLA
COLPITO E AFFONDATO!
MA CHE DIAVOLO...?
N-NON CE LA FACCIO... NON RIESCO A TROVARE UN ARGOMENTO DI CONVERSAZIONE UTILE...
UNA EX COMPAGNA DI CLASSE DI UN MIO COMPAGNO DI CLASSE E' IRRAGIUNGIBILE... PER UN VERGINELLO COME ME!
TAP

INQUADRATURA VERY SHONEN STYLE D.O.C.
?!
PER CASO HAI LA PATENTE DI GUIDA?
CHE?!
S-SI' CHE CE L'HO, M-MA... CHE C'ENTRA...?
TI DISPIACEREBBE FARMELA VEDERE?
CO-SA?
?
MUMBLE MUMBLE
?
?
EHI, OSOIDO! MA CHE TI E' PRESO, ALL'IMPROVVISO...?

MA... TANAKA!
TI TELEFONERO'... ORMAI IL TUO NUMERO LO SO!
TAP TAP

OH, DIMENTICAVO CHE... CHE OGGI C'E' L'ULTIMA PUNTATA DELLO SCENEGGIATO TV CHE STAVO GUARDANDO...
D-DEVO PROPRIO SCAPPARE...
EH?

INTERESSANTE... NONOSTANTE VIVIAMO NELL'ERA DELLA VIDEOREGISTRAZIONE ILLIMITATA, DEVE CORRERE A CASA... COME SE VOLESSE FUGGIRE...
COSA VORRESTI INSINUARE?!

SEI UN BASTARDO, OSOIDO! MI AVEVA PORTATO LA TESSERA DI ISCRIZIONE UNIVERSITARIA APPOSTA PER RIVEDERMI!

INTERESSANTE, TOMOKAZU... NON AVEVI DETTO DI AVER BUTTATO VIA IL SUO NUMERO DI TELEFONO PER DIMENTICARLA?
QUESTO E' VERO, MA...
TAP TAP

IO SONO INTERVENUTO PER IL TUO BENE!

QUELLA DONNA E' TROPPO PERICOLOSA...

COSA?! SENTI, VORREI SOTTOLINEARE CHE, A DIFFERENZA DI RENA*, QUESTA E' UNA RAGAZZA PERBENE, ANCHE DAL PUNTO DI VISTA INTERIORE! CHIACCHIERANDO PER DUE ORE SI CAPISCE COM'E' FATTA LA PERSONA CHE SI HA DAVANTI!

LA DIFENDI COSI'? TRADISCI MOMOE!

* LA TERRIBILE EX COMPAGNA DI CLASSE DI MOMOE, DAL CARATTERE CAMALEONTICO. VEDI DUE EPISODI FA. KB

OOHMM

SICCHE', DOPO AVER PARLATO CON LEI PER SOLE DUE ORE, RITIENI DI AVER CAPITO COM'E' FATTA DENTRO...

C-CERTO CHE L'HO CAPITO! SICURAMENTE PIU' DI TE!

E PER CASO HAI POTUTO DARE UN'OCCHIATA ANCHE AI SUOI GENI?

CHE?!

TI HO CHIESTO SE SEI RIUSCITO A ESAMINARE ANCHE IL SUO DNA, PARLANDO CON LEI PER UN PAIO D'ORE.

MUMBLE MUMBLE

N-NON E' POSSIBILE FARE UNA COSA DEL GENERE... MA DI CHE DIAVOLO STAI PARLANDO?!

UFF

QUELLA YOSHIKO TANAKA...

...E' UNA MONETA D'ORO FALSO!

PER ESEMPIO, IL FATTO CHE DENTRO DI TE IL SUO NOME E LA SUA FACCIA NON CORRISPONDANO...
YOSHIKO TANAKA
GLOM!
COSA?! MA E' DIFFICILE RICORDARE TUTTI I COMPAGNI DELLE SCUOLE ELEMENTARI!
FAME

TU DICI? TRATTANDOSI DI UNA BELLISSIMA RAGAZZA, ANCHE AL-L'EPOCA DELLE ELEMENTARI DOVREBBE AVER ATTIRATO MOLTO L'ATTENZIONE DEI COMPAGNI MASCHI...
CRR CRR CRR
TAP TAP
NON SOLO. LEI DICE PURE CHE TI AMMIRAVA. NON TI SEMBRA STRANO CHE TU NON L'ABBIA MAI NOTATA?
BE'... ECCO...

PER GIUNTA...
...LEI SEMBRA CONOSCERE ANCHE IL FATTO CHE AL LICEO HAI LASCIATO IL CIRCOLO DEL CALCIO DOPO ESSERTI FATTO MALE AL GINOCCHIO.
AHIA! CHE MALE!
FORSE VOI FACEVATE SEMPRE PARTE DELLA STESSA SEZIONE, NON SOLO ALL'EPOCA DELLE ELEMENTARI, MA ANCHE DURANTE LA SCUOLA MEDIA E PERFINO AL LICEO!
COSA?! MA NON PUO' ESSERE...

C'E' DA AGGIUNGERE UNA COSA... NON TI E' VENUTO IN MENTE NULLA GUARDANDO IL SUO VISO FIN TROPPO PROPORZIONATO?
COSA? BE', L'HO TROVATA SOLO BELLA...

GUARDA, QUI HO UNA SUA FOTO.
GUARDALA BENE!
LE HAI FATTO UNA FOTO COL CELLULARE...?

WOW! UNA PREZIOSA IMMAGINE DELLA NOSTRA CARA ETSUKO! CHE FORTUNA!
SCUSATEMI...
MIA!

E' QUESTA. GUARDALA PER BENE.
BE'?

MA NON CAPISCI?! LA SUA FACCIA E' PERFETTAMENTE SIMMETRICA!

CO-SA?!
T-TU VUOI DIRE CHE...?

SE FAI RUOTARE LA META' SINISTRA E LA PORTI A DESTRA, LA SUA FACCIA NON VARIA PRATICAMENTE PER NULLA!
SE NON LO SAI, E' RARISSIMO CHE UN VOLTO UMANO SIA PERFETTAMENTE SIMMETRICO. PERCIO' NEL SUO VISO C'E' QUALCOSA... GIA'... QUALCOSA DI INNATURALE CHE LO RENDE... ARTIFICIALE!

GIA'... IL BELLISSIMO VOLTO DI YOSHIKO TANAKA... ANZI, FORSE L'INTERO CORPO...

...SIA STATO RICOSTRUITO ARTIFICIALMENTE!
INIEZIONE DI COLLAGENE (TRE FLACONI): 150.000 YEN
RIDUZIONE DELLA PALPEBRA: 140.000 YEN
CORREZIONE DELLE NARICI: 290.000 YEN
INGRANDIMENTO DEGLI OCCHI: 200.000 YEN
IMPIANTO DENTALE (12): 1.800.000 YEN
RASCHIAMENTO DELLA CARTILAGINE NASALE: 230.000 YEN
RASCHIAMENTO DELLA MASCELLA SUPERIORE E DI QUELLA INFERIORE: 840.000 YEN
RASCHIAMENTO DELLA MANDIBOLA: 1.130.000 YEN
RIDUZIONE CAPEZZOLO: 580.000 YEN
ELIMINAZIONE ODORE ACRE ASCELLARE: 315.000 YEN
INNALZAMENTO DEL SENO: 480.000 YEN
CORREZIONE DELL'OMBELICO SPORGENTE: 210.000 YEN
ELIMINAZIONE DELLE MACCHIE SULLA PELLE CON IL LASER (40 PUNTI): 84.000 YEN
DEPILAZIONE DEFINITIVA: 1.476.000 YEN
LIPOSUZIONE TOTALE: 2.660.000 YEN
PEELING CHIMICO DELL'ACNE (20 SEDUTE): 205.000 YEN
RIDUZIONE DELLE PICCOLE LABBRA: 210.000 YEN
VARIE ED EVENTUALI: 2.000.000 YEN
BIONIC YOSHIKO PRICE
IMPORTO TOTALE: 13.650.000 YEN (TASSE INCLUSE)
SI TRATTA VERAMENTE DI UN GRAN BEL LAVORO, FRUTTO DELLA MIGLIORE CHIRURGIA ESTETICA, VISTO CHE NON TI ERI MINIMAMENTE ACCORTO DELLA SUA ESISTENZA MENTRE ERAVATE COMPAGNI DI CLASSE! PROBABILMENTE E' STATA RICOSTRUITA DA CAPO A PIEDI... UNA SORTA DI CYBORG ESTETICO!

PROBABILMENTE AVEVA PRESO LA PATENTE PRIMA DI SOTTOPORSI A QUEL TRATTAMENTO.

GIA'!

MA ALLORA... IL FATTO CHE SIA RIMASTA TURBATA QUANDO LE HAI CHIESTO DI FARTI VEDERE LA SUA PATENTE...

AH!

N-NON CI POSSO CREDERE... PROPRIO TANAKA...

SHOCK

TUTUM TUTUM

SBLOOP

BLOP BLOP

...TANAKA... QUELLA...?!

U-UN MOMENTO! TANAKA... TANAKA... TANAKA...

ALTRI STUDENTI DELL'UNIVERSITA' CHE NON HANNO NIENTE DA FARE...

THUD THUD
RUSTLE
TUMP TUMP
RUSTLE
ECCOLO... E' L'ALBUM COMMEMORATIVO DEL LICEO...
HIGH SCHOOL ALBUM
DOONG

THUM THUM THUM
FRUSH
THUD
VUOI CERCARE LA SUA FOTO, TOMOKAZU?
NON HO ALTRA SCELTA CHE VEDERLA!
PANT PANT

FLAP
"YOSHIO TANAKA"... QUESTO NON C'ENTRA!
田中義雄
TA-NAKA... TANAKA... TANAKA... TANAKA...
FLAP
"RUMI TANAKA"... NON E' NEMMENO QUESTA!
FLAP
ALLORA... VUOL DIRE CHE...
田中美子
"YO-SHIKO TANA-KA"!
ECCO-LA!
E' LEI!
HIGH

田中美子

YOSHIKO TANAKA

HIGH SCHOOL ALBUM

HIGH SCHOOL ALBUM

THUMP THUMP THUMP
AAAA IUTOOO!
ORRORE!
AAAGH!!

RATTLE
HO PAURA!
I-IO... N-NON IMMAGINAVO NEMMENO LONTANAMENTE CHE POTESSE ESSERE A QUESTO LIVELLO...
RATTLE
INSETTICIDA
RATTLE RATTLE
RATTLE RATTLE RATTLE
HIGH SCHOOL

COSA?! MA SIETE STATI IN CLASSE INSIEME DALLE ELEMENTARI AL LICEO, NO?!

I-IO... N-NON SAPEVO NEMMENO... CHE SI CHIAMASSE YOSHIKO TANAKA...

COME DICEVO, E' UN GROSSO LAVORO, MA IMMAGINO CHE ABBIA FATTO ALMENO IL RASCHIAMENTO DELLE MASCELLE E CAMBIATO TUTTI I DENTI, SENZA PARLARE DELLE OPERAZIONI PER RIDURRE LE PALPEBRE E SILICONARE IL NASO. POI, DOPO AVERE PULITO TUTTA LA PELLE CON IL PEELING CHIMICO, SI SARA' SOTTOPOSTA ALLA LIPOSUZIONE TOTALE, RIUTILIZZANDO IL GRASSO TOLTO PER COSTRUIRE IL SENO...

E COME LA CHIAMAVATE...?!

S-SI', MA... N-NESSUNO LA CHIAMAVA PER NOME...

IN FONDO HA QUALCOSA DI AFFASCINANTE... LA POTREMMO DEFINIRE LA TOP-MODEL BIONICA, IL FRUTTO DELLA PIU' AVANZATA INGEGNERIA ESTETICA. DEV'ESSERE VERAMENTE COSTATO UNA CIFRA IMPOSSIBILE!

HO... HO DETTO QUELLA COSA PROPRIO DAVANTI A LEI...

C-CON SOPRANNOMI... DIVERSI... OGNI VOLTA CHE USCIVA UN NUOVO FILM DELL'ORRORE, GLIELO CAMBIAVAMO...
OH... NO!
ERA BRUTTISSIMA... AVEVA UNA FACCIA COSI' ORRENDA, CHE NON RIUSCIVO NEMMENO A GUARDARLA, GIURO... QUINDI NON RICORDO BENE COME FOSSE...
COSA...? C'ERA UNA RAGAZZA DEL GENERE? NON ME LA RICORDO! AH AH AH!

CHAK

SARA' SICURAMENTE RIMASTA FERITA DALLE MIE PAROLE...
UGH!

PAT
CHE INTENZIONI HAI, ORA, TOMOKAZU?

C-COME SAREBBE A DIRE...?
INTENDO DIRE... QUALE SCEGLI, TRA LA TUA ATTUALE RAGAZZA RITENUTA DA TUTTI UNA BUFFA GNAPPETTA, E QUESTA STRAFIGA ARTIFICIALE?

GIUDICANDO DAL SUO COMPORTAMENTO DI POCO FA, CREDO CHE SIA VERO CHE IL SUO CUORE BATTE PER TE FINO DALLE ELEMENTARI.
N-NON SO PIU' SE LO INVIDIO O SE LO COMPATISCO...

GLOM

DEVI SCEGLIERE TRA LA TUA RAGAZZA GENUINAMENTE BRUTTINA E LA MONETA D'ORO FALSO, CON TUTTO QUELLO CHE NE DERIVA!
SCEGLIERAI SICURAMENTE ME, VERO? ♡
QUESTA E' LA SCELTA ESTREMA CHE DEVI FARE, GIOVANE TOMOKAZU!
SCEGLIMI, TOMOKAZU... ORA SONO UNO SPLENDORE! ♡
WHUP
DOOON
FAME
ADORABILE BRUTTINA - CONTINUA (7D133)

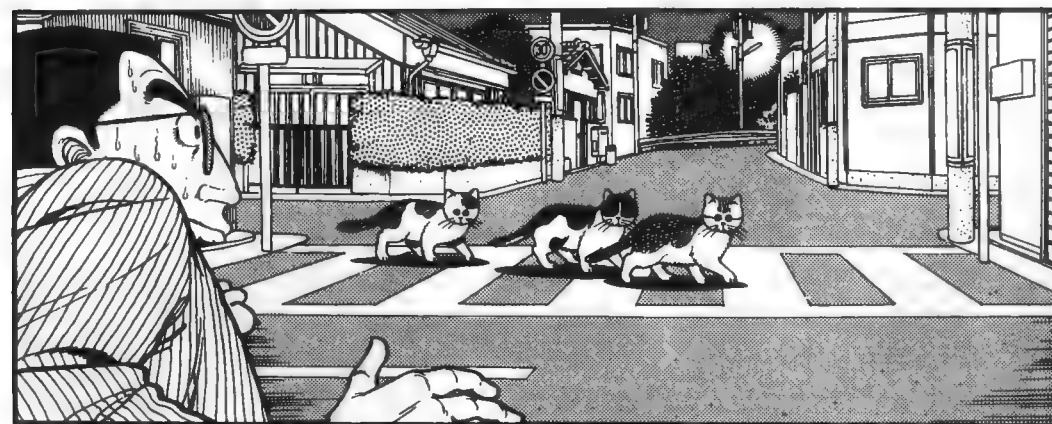
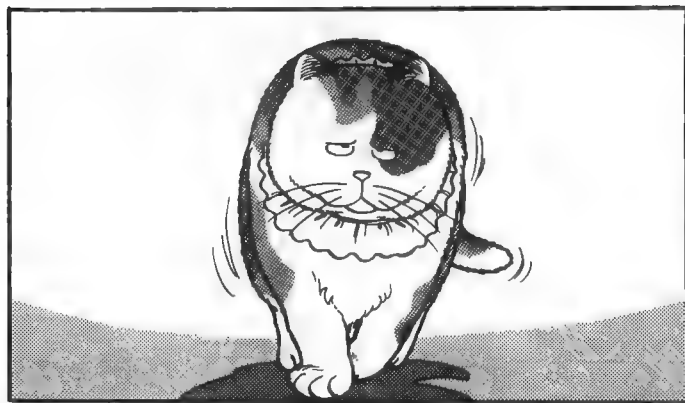
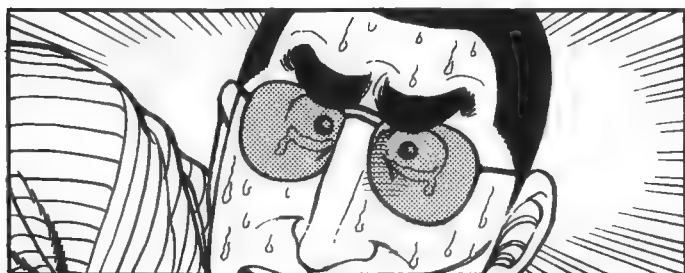
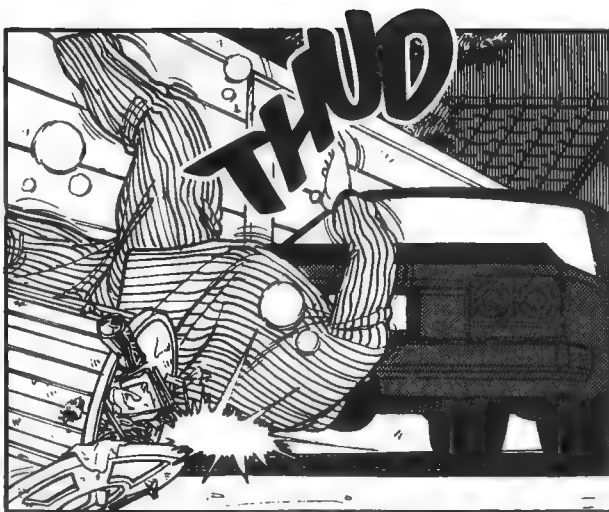
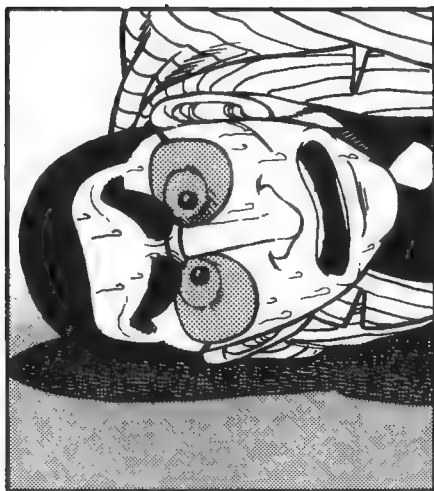
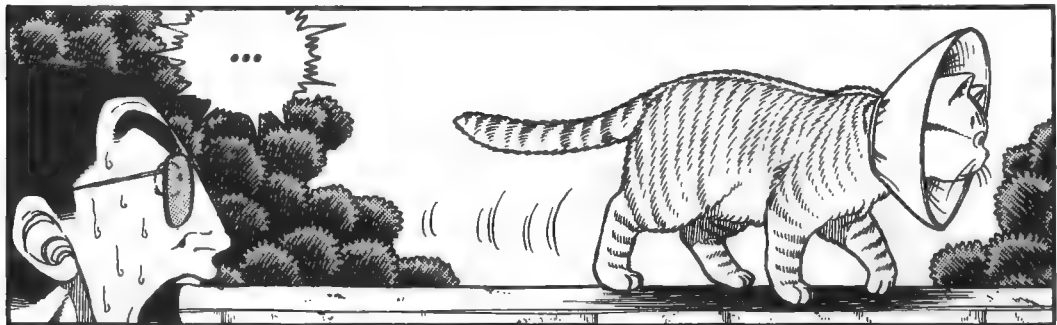
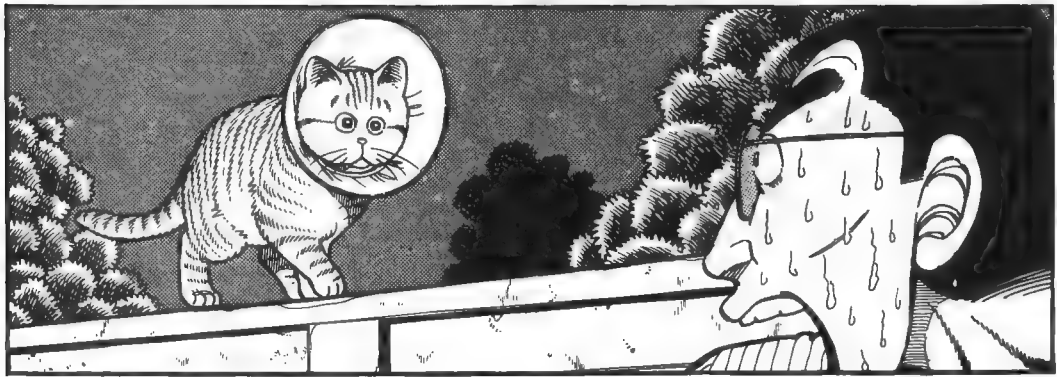
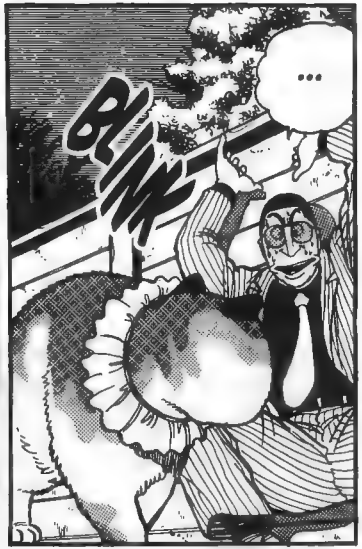
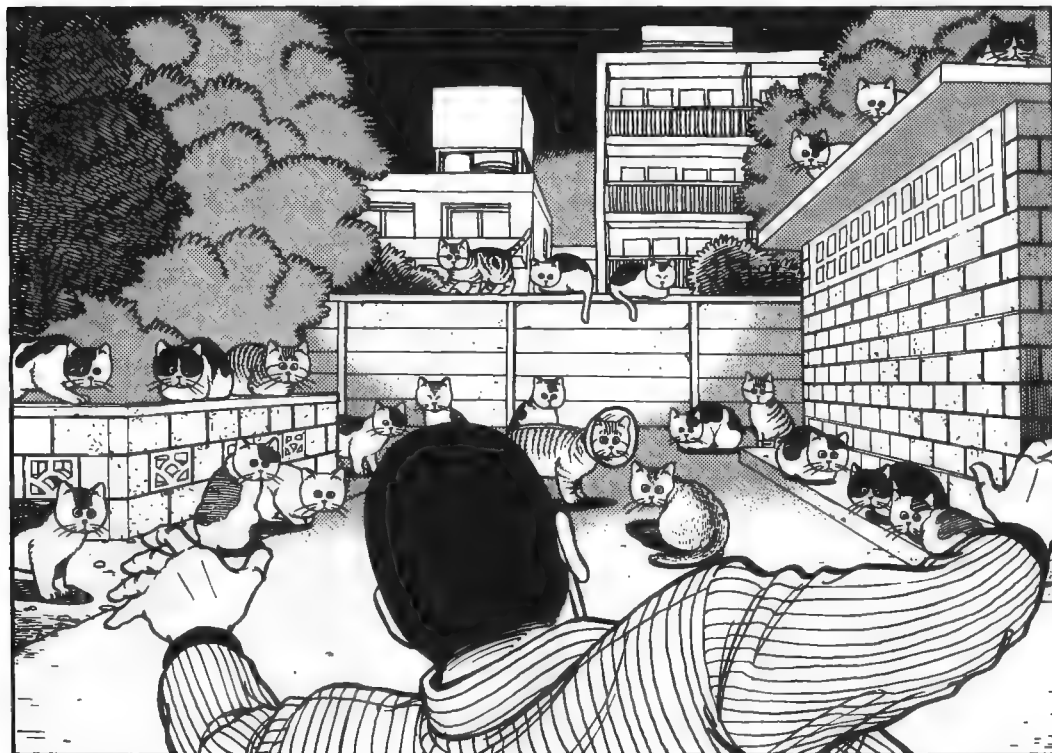
MICHAEL
LA NOTTE DI TERRORE DI M.

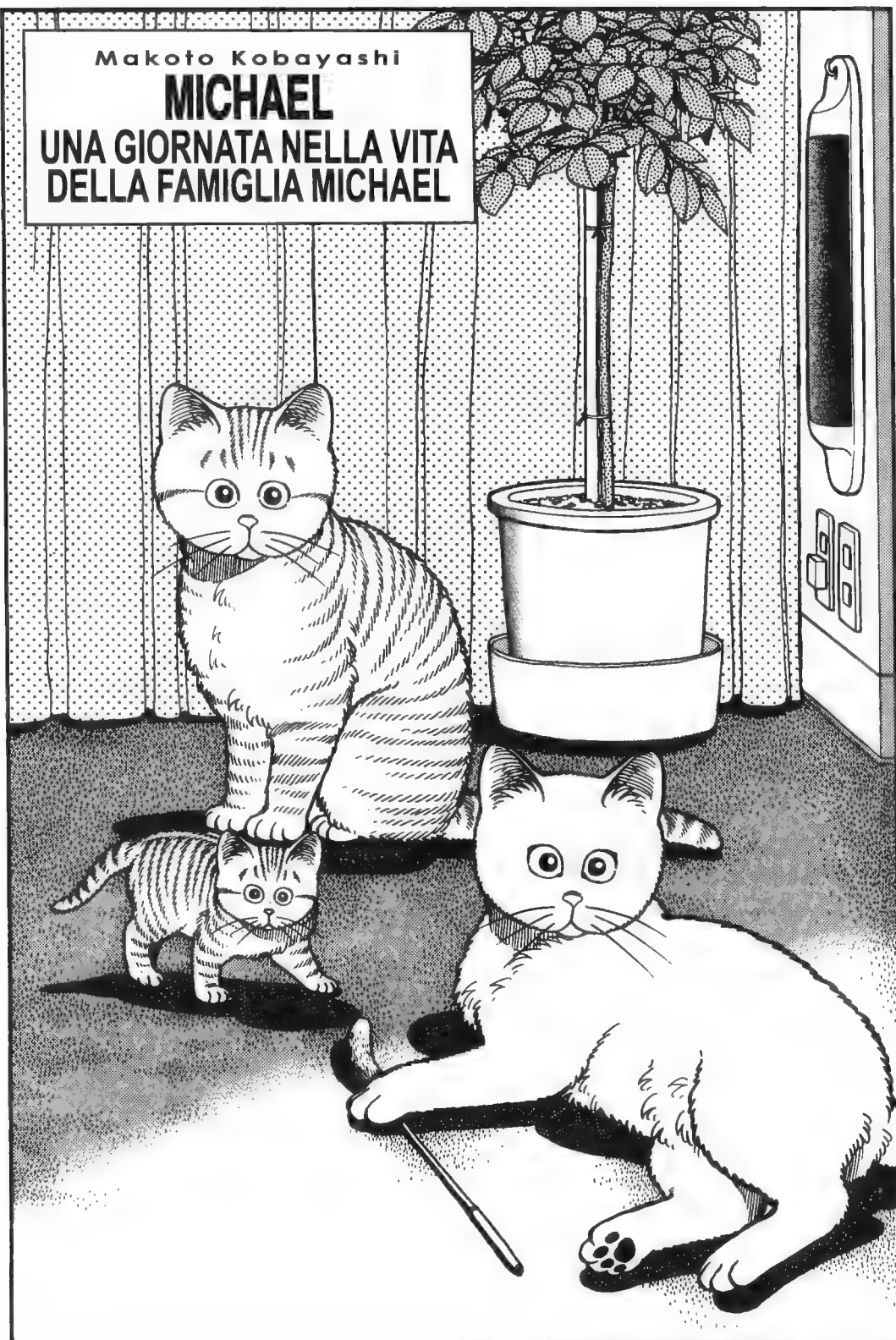
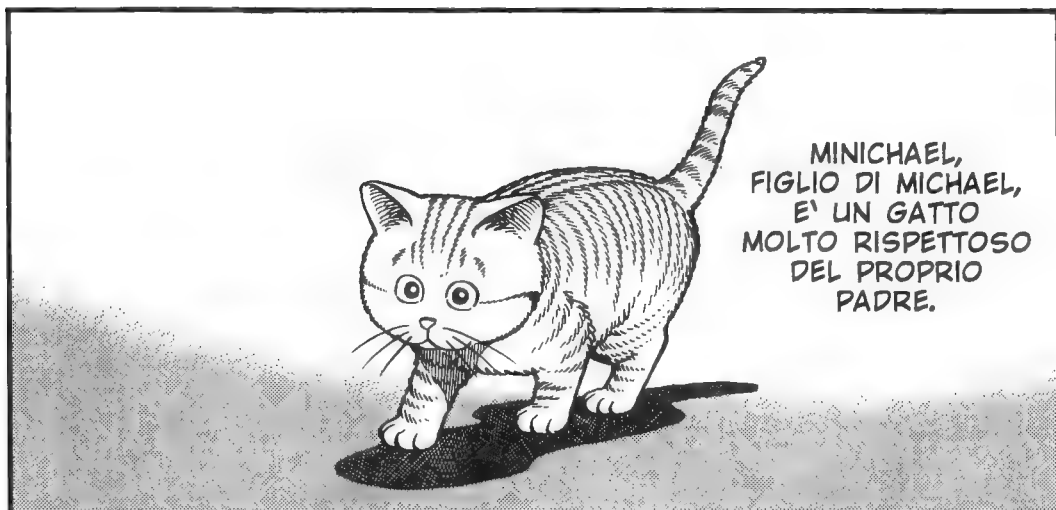
Makoto Kobayashi

...
ANF
ANF
ANF
ANF
ANF
ANF
ANF
ANF
AH...
30

ANF
ANF
ANF
ANF
TAP TAP TAP TAP
...
AH...
AAAH!
FRUP
WAP
AAAAH!

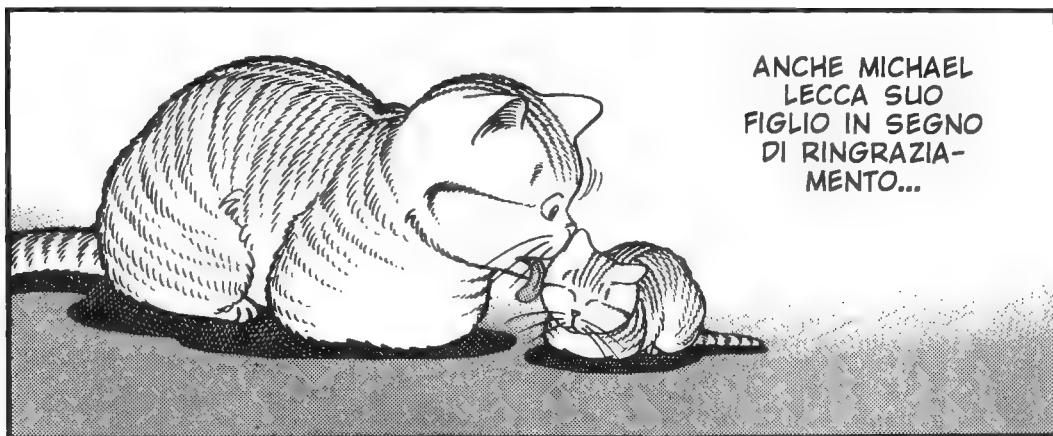
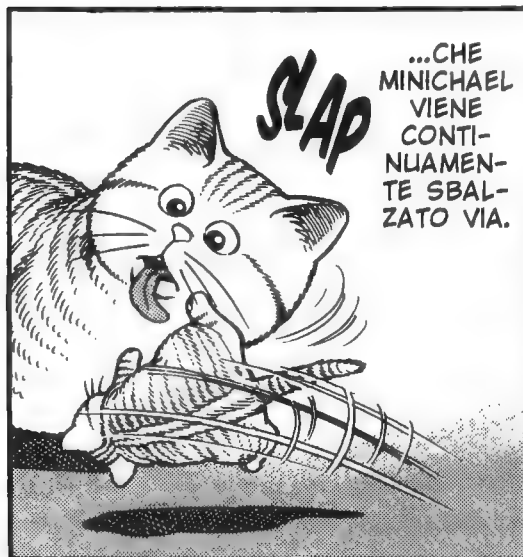
THUD
...
ACCI-
DENTI!

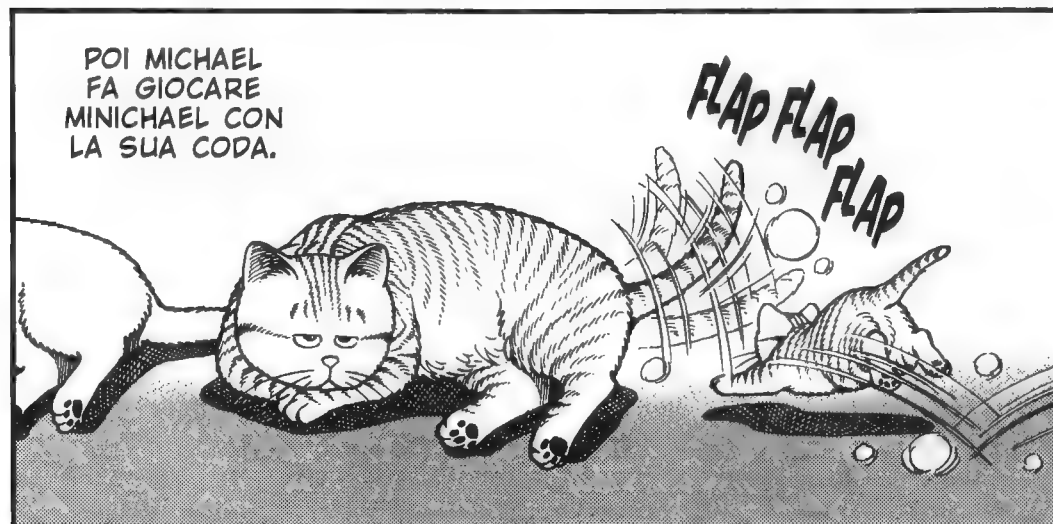
ANF
ANF
ANF
ANF
...
...
BLINK
AH...
...

NON FATEVI MAI PRENDERE DA TERRORI IMMOTIVATI COME M., LO YAKUZA. I GATTI HANNO L'ABITUDINE DI RIUNIRSI IN PIENA NOTTE.

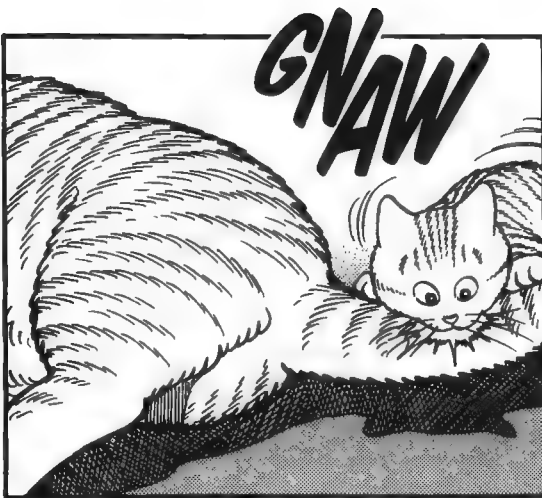
Makoto Kobayashi
MICHAEL
UNA GIORNATA NELLA VITA
DELLA FAMIGLIA MICHAEL

MINICHAEL,
FIGLIO DI MICHAEL,
E' UN GATTO
MOLTO RISPETTOSO
DEL PROPRIO
PADRE.

...MA ESSENDO ANCORA PICCOLO E MALDESTRO...
SLAP SLAP SLAP SLAP

GLI PETTINA I PELI LECCANDOGLIELI...
SLAP SLAP

...MICHAEL E'
COSTRETTO A
PORTARE SEMPRE
LA RIGA
SU UN LATO.

ANCHE MICHAEL LECCA SUO FIGLIO IN SEGNO DI RINGRAZIA-MENTO...

SLAP
...CHE MINICHAEL VIENE CONTI-NUAMENTE SBAL-ZATO VIA.

SLAP
...MA LA LINGUA DI MICHAEL HA UNA FORZA TALMENTE GRANDE...

POI MICHAEL FA GIOCARE MINICHAEL CON LA SUA CODA.
FLAP FLAP FLAP

GNAW

QUALCHE VOLTA MICHAEL SENTE MOLTO DOLORE, MA ESSENDO SUO PADRE DEVE SOPPORTARLO...

...FINISCE PER FARE COSE DEL GENERE.
GNAW

PERO' NON POTENDO FARE A MENO DI SFO-GARSI...

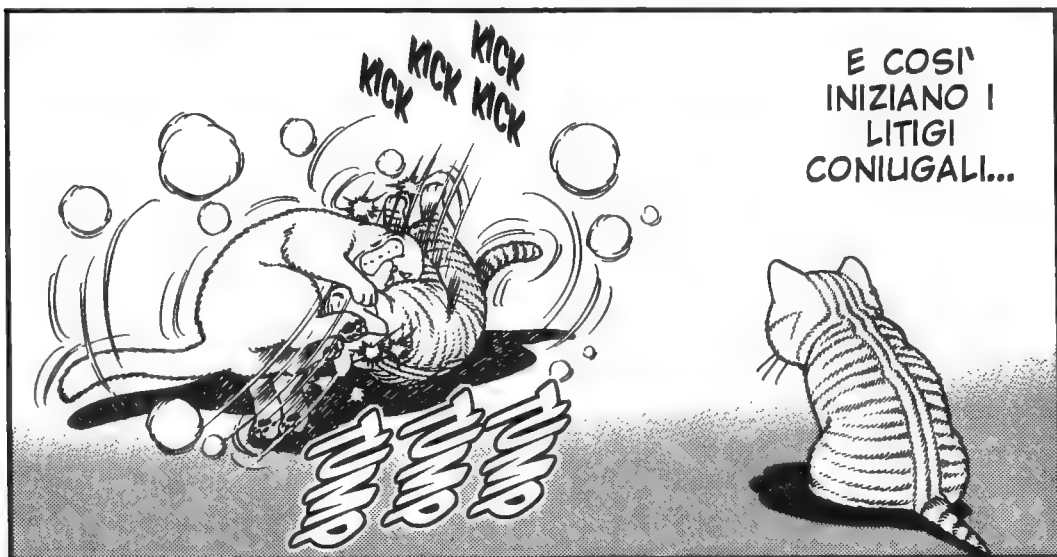
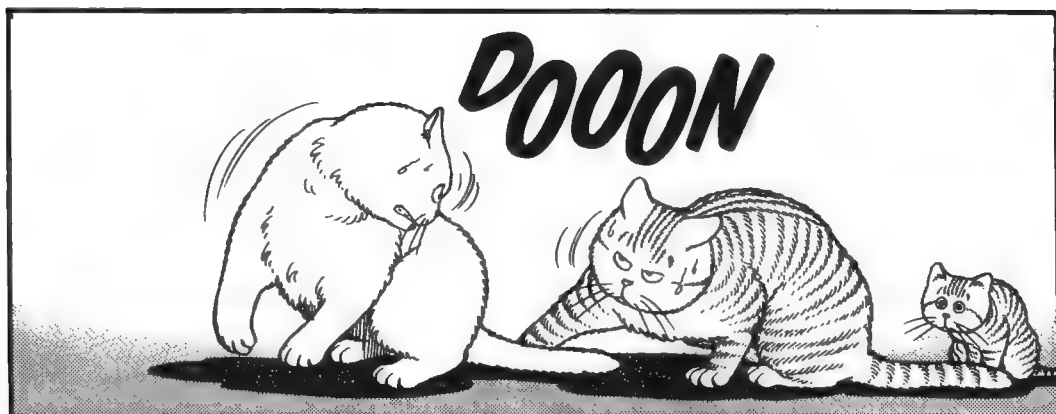
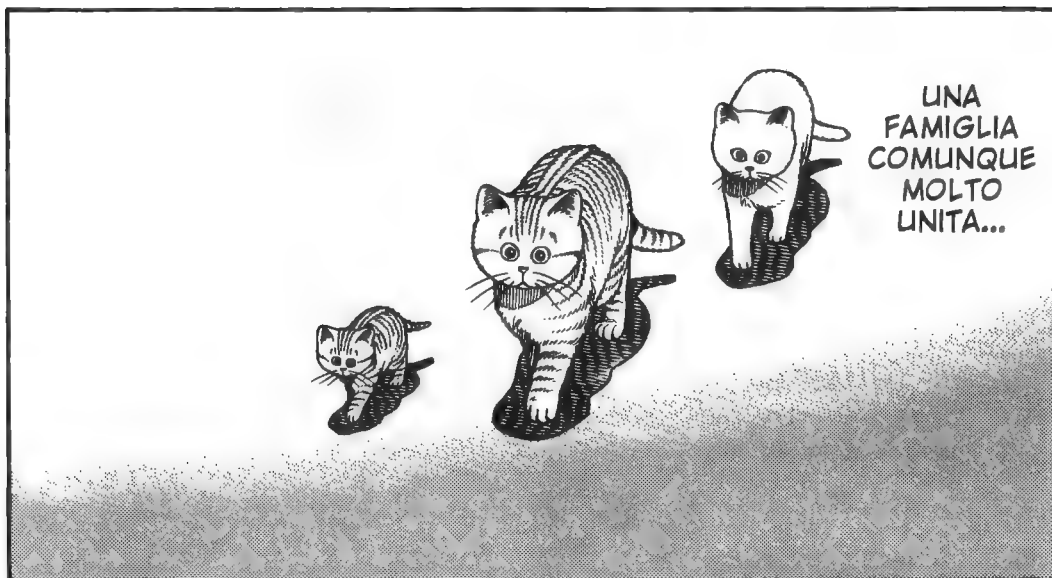
DOOON

E COSI' INIZIANO I LITIGI CONIUGALI...
KICK KICK KICK KICK
THUMP THUMP THUMP

...INIZIA A ZOMPETTARE MINACCIOSO DI LATO.

...POI, NON SAPENDO COSA FARE...

MINICHAEL LI FISSA PER UN PO'...

...ANCHE SE I TRE DORMONO SEMPRE SEPARATI.

Makoto Kobayashi

MICHAEL
IL VECCHIO E IL GATTO

ECCOLO, FIERO! ORA LO LANCIO!

VAI, FIERO!
SWISH
AAAAH!
VAI!
VAI!

SDOK

...

ALLORA NON CAPISCI QUEL CHE TI DICO!
GUARDA CHE IO LO FACCIO PER TE!
ADESSO LO LANCIO DI NUOVO! PREPARATI!

...

ANCH'IO QUAND'ERO GIOVANE...
...CERCAVO SPESSO DI STABILIRE UN RAPPORTO CONFIDENZIALE CON IL MIO GATTO... PROPRIO IN QUEL MODO...

AH AH...

EHI, TU!
UH...?

SI',
MA...
AH AH... PUOI CHIAMARMI SEMPLICEMENTE L'AMICO DEL CUORE DEI GATTI...

SI PUO' SAPERE CHI E' LEI?!
IN QUESTO MODO NON POTRAI MAI CAPIRE I SENTIMENTI DI UN GATTO...
SEI ANCORA MOLTO GIOVANE...

...
...

...
AH AH AH... QUESTO GATTO ASSOMIGLIA MOLTO A MICHAEL... E' DAVVERO CARINO...

...
MIAU MIAO MIAO!
MIAO MIAO MIAO MIAO MIAO!

...
...
MIAO.

AH AH AH... EBBENE SI'!
N-NON MI DICA CHE LEI SA PARLARE LA LINGUA DEI GATTI!

MOLTO TEMPO FA C'ERA UN GATTO DI NOME MICHAEL...
RESTANDO IN SUA COMPAGNIA PER TANTI ANNI, ALLENANDOMI IN CONTINUAZIONE, SONO RIUSCITO A RAGGIUNGERE L'ATTUALE LIVELLO...

PER CAPIRE I SENTIMENTI DI UN GATTO, NON DEVI AVERE QUESTO ATTEGGIAMENTO AUTORITARIO.
PER CHIEDERGLI UN FAVORE, L'IMPORTANTE E' FARLO CON MODESTIA.
DAMMI QUEL PEZZO DI LEGNO.
UH... S-SI'!

...

MIAU!

MIAU!
MIAU!

MIAAO!
SWISH

MICHAEL - CONTINUA

SU QUEL MANIFESTO SCRIVI CHE C'E' IL COSPLAY!
...BE-NE!
GENSHIKEN - CIRCOLO PER LO STUDIO DELLA CULTURA VISIVA MODERNA
ALLORA NON PENSA CHE FAREMMO PRIMA UTILIZ-ZANDO LA FOTO CHE LA RITRAE CON QUESTO COSTUME INDOSSO, PRE-SIDENTESSA ONO...?
CHE VERGO-GNA!
SMET-TILA DI ESSERE COSI' FORMA-LE, DAI...
STAVO SOLO FACEN-DO DEL-L'IRO-NIA...
E COSI', COME OGNI PRIMA-VERA...

STRA
MOSTRA
Genshiken
Genshiken
Genshiken
...RIECCO LA FESTA PER ACCOGLIERE CALOROSA-MENTE LE NUOVE MATRI-COLE, ORGA-NIZZATA DAL COLLETTIVO DEI CIRCOLI SCO-LASTICI...
Kio Shimoku
OTAKU CLUB
ENDLESS WALTZ

MMM... QUESTO NON E' MALE...
EHI! NON TOCCARLO!

SNIF
SNIF
SNIF
...

OH, GUARDA! IL COSPLAY!
AH... PREGO! VENITE A VEDERE I NOSTRI COSTUMI!

WOW! SONO STUPENDI! MA LI AVETE FATTI DA SOLI?
SI', LI HA FATTI UN EX MEMBRO DEL NOSTRO CIRCOLO CHE SI E' LAUREATO! E' DAVVERO BRAVISSIMO!
SE GLIELO CHIEDERETE, VI CREERA' DEI COSTUMI SU MISURA!

MMM...
POSSO TOCCARLO?
PREGO!
IL NOSTRO CIRCOLO E' MOLTO ATTIVO IN QUESTO SETTORE!
FORSE IL NOSTRO POTREBBE DAVVERO DIVENTARE IL CIRCOLO PER LO STUDIO SUL COSPLAY...
NEL NOSTRO BUDGET GLI DIAMO SEMPRE LA PRECEDENZA!
COSA? MA POTETE FARLO?
CERTO!

COMUNQUE, NON ME NE IMPORTA NULLA.

SONO IO...
...SONO IO IL CAPO!
AH!

TI PIACE QUESTO COSTUME?
TUTUM

BE'... ECCO... S-SÌ...
AH, DAVVERO... MMM... INTERESSANTE...

BE', A ME QUESTO NON PIACE!

QUALE ALTRO PERSONAGGIO TI PIACE?
AH... ECCO... EHM... MUSO SUNGOKU... DIREI...

OH, YES!
RATTLE RATTLE

AH!
G-GRAZIE... ADDIO!

KU-CHI-KI...
QUESTO E' UN ORDINE DEL TUO PRESIDENTE...
TORNA ALLA SEDE E RESTACI!
SHOCK
B-BE', MA... BISOGNA VEDERE CASO PER CASO... CIOE'...
DIRE BUGIE NON E' BELLO... E' MEGLIO COSI' CHE GIOCARE A VERO O FALSO...

GO AT ONCE!
(VA' IMMEDIATAMENTE!)
SI'!

ANF ANF
IN INGLESE?

IL MIO COMPORTAMENTO NON ERA COSI' STRANO!
CREDEVO CHE FOSSE IMPORTANTE DIMOSTRARSI AMICHEVOLI...

...

TCHAK

OH.
C'E' OGI-CHIN DA SO-LA.

TSK!

HA...
...HA DETTO "TSK"?!
FLIP FLIP

SLAM!

APPENA SONO ENTRATO, HA DETTO "TSK"...
ERA RIVOLTO A ME...

TLACK

IMMAGINAVO CHE MI DETESTASSE, MA NON SAPEVO...
...CHE PROVASSE RIPUGNANZA PER ME FINO A QUESTO PUNTO...
CASPITA... HO AVUTO LA CONFERMA DI CIO' CHE IMMAGINAVO...

...E' SUCCESSO QUALCOSA?
OGIUE MI HA CONSIGLIATO DI NON ENTRARE PERCHE' QUI C'ERI SOLO TU...

OH...
...OOH...

E' PROPRIO COSI'! MI ASCOLTI! IO SONO MOLTO RAMMARICATO, MA...
SINCERAMENTE NON AVREI TANTA VOGLIA DI ASCOLTARTI.

BE'? KUCHIKI NON ERA VENUTO DA TE?
E' PROPRIO PER QUESTO CHE SONO USCITA DALLA SEDE!
NON VOGLIO ASSOLUTAMENTE RIMANERE SOLA CON QUEL TIPO ASSURDO!

IL MANIFESTO E' PRONTO?
PER COLPA DI KUCHIKI, NON SONO RIUSCITA A COMPLETARLO.
MMM...

IO...
...NON CREDO CHE CI SIA BISOGNO DI ESSERE TANTO DURI CON LUI, NON TROVATE?

NON CI SONO MOLTE POSSIBILITA', MI PARE!
I-IN CORO...? ALLORA AVETE RAGIONE...

BE', NON CI SONO MOLTE POSSIBILITA', MI PARE.
IL FATTO E' CHE SEI UN TIPO STRANO, KUCCHI.
CHAK CHAK CHAK CHAK CHAK

OH... COME TEMEVO... LA PENSA COSI'...?
HAI DATO UNA BOTTA A OGIUE E LE HAI SCATTATO PURE...
...DELLE FOTO DI NASCOSTO!
PERCHE' FAI QUESTE COSE?

IO LO SO CHE NON DOVREI FARLO...
...MA NON RIESCO A TRATTENERMI...
THUP!
POTRESTI DIVENTARE PERICOLOSO, SE DECIDESSI DI ENTRARE NEL MONDO DELLO SPETTACOLO...

E' VERO... E' UN TIPO DIFFICILE DA TRATTARE...
MA ANCHE LA PRESENZA DI UNO COME LUI HA SENSO NEL NOSTRO CIRCOLO...

SI'... QUESTO PUO' ESSERE VERO...
CRITICARE GLI ALTRI IN CONTINUAZIONE NON E' BELLO.
STAI PER CASO INSINUANDO QUALCOSA SU DI ME!?
PER FORTUNA C'E' ANCHE QUALCUNO INDULGENTE COME ME...

PERCIO' VI INVITO A TRATTARLO...
...COME UNA PERSONA NORMALE!

SE ME LO CHIEDE LEI, VA BENE, SIGNOR SASAHARA... IN FONDO E' L'EX PRESIDENTE...
...

BE; PROVA A TORNARE ALLA MOSTRA...
...E COMPORTATI DA PERSONA NORMALE.

BLA BLA BLA
BLA BLA BLA
BLA BLA BLA

E' MEGLIO CHE ME NE VADA.
AH!

KUCHIKI!
STAVO PROPRIO VENENDO A CHIAMARTI.

...

MA CHE FAI? SCAPPI?

VA BENE, ALLORA... STA' PURE QUI.
SI'.

GLI ABITI SONO UN PO' AMMASSATI...
NON C'E' BISOGNO DI TOCCARLI!

VUOI CHE TI DIA UNA MANO A DISTRIBUIRE I VOLANTINI?
SE LI DISTRIBUIRAI TU, NON LI PRENDERA' NESSUNO, KUCHIKI!

DAI, VIENI...
...SIEDITI QUI!
CI SONO ANCHE I FUMETTI!
MI TRATTATE COME UNO DELLE ELEMENTARI...

MA NO... E' CHE DEVO ANDARE IN BAGNO, PERCIO' TI LASCIO...
..LA POSTAZIONE CENTRALE!
VA BENE...

OH, IO LO ADORO!
PREGO.

...
UN MA-SCHIO?

BLINK
FLIP
AH AH AH

IL SUO COMPOR-TAMENTO E' SOSPET-TO!
I MIEI SENSI SONO TESI AL MASSI-MO!

MMM... LORO NON SE NE SONO ACCORTE...
NON SARA UNO DI QUELLI CHE FOTOGRAFANO DI NASCOSTO LE RAGAZZE? O CHE RUBANO DALLE ESPOSIZIONI?
C'E' UN'ALTISSIMA PROBABILITA' CHE SIA ENTRAMBE LE COSE! ONO PORTA LA MINIGONNA, E QUI CI SONO UN SACCO DI COSTUMI...
C-COSA POSSO FARE?
FORSE DOVREI STARGLI VICINO PER IMPEDIRGLI D'AGIRE...
...O FORSE FAREI MEGLIO AD ASPETTARE IL RITORNO DEL SENPAI SASAHARA?

ACCIDENTI!
WHUM

FLIP
AAH...

RUSTLE
AH! STA METTENDO UN COSTUME NELLA SUA BORSA!

EHM... CIAO! POSSO CONTROLLARE UN ATTIMO LA TUA BORSA?

E CHI SARESTI, TU?

C-COME SAREBBE A DIRE?
TI HO CHIESTO DI FARMI VEDERE LA TUA BORSA...

CHE DIRITTO HAI DI CHIEDERLO?
DA DOVE SBUCHI?
NON E' QUESTIONE DI AVERNE DIRITTO...
PER FAVORE, FAMMI VEDERE LA TUA BORSA... ♡
QUESTO TIPO E' VERAMENTE STUPIDO...
E' IMPOSSIBILE PARLARE CON TE. SPARISCI!
TI SEI ARRABBIATO SENZA MOTIVO?
AH, HO CAPITO!

NON SONO MAI STATO INFERIORE A NESSUNO, NELLE GARE A CHI S'INFURIA SENZA MOTIVO!
THUP
CO-SA...?!
COME SAREBBE A DIRE?!

CRRR CRR CRR CRR CRR
?

AH!
THUM
FLIP
VLAP
TSK!
AH!
AHIA...
THUMP

GRAB

E' SCAPPATO DI LA'...

UH?
N-NON ME LO RICORDO PIU'...
MA CHE FAI?!

DANNAZIONE...
MA RICORDARO' IL SUO VOLTO...

EH?!

SI PUO' SAPERE...
...PERCHE' TIENI COSI' STRETTO QUEL COSTUME?

EH?!
AH... ECCO...
E' VERO CHE QUESTO MIO COMPORTAMENTO POSSA SEMBRARVI SOSPETTO... QUESTO LO RICONOSCO, IO! ALTROCHE'!

MA IN UN CASO DEL GENERE, C'E' UN MOTIVO PRECISO, CHE UNO NON SI IMMAGINEREBBE MAI!
RESTITUISCIMELO! RESTITUISCIMELO SUBITO!
FLIP

IL COSTUME SI SPORCHERA'.

WHUMP
AAAH! TOGLITELO! TOGLITI QUEL COSTUME!

FLOP
AARGH!

CHISSA' SE KUC-CHI SE LA STARA' CAVANDO BENE...
NO. IMPOS-SIBI-LE.
QUEL-LO E' COSI' DI NA-TURA...
UH?
AAAAAAAAAAAAAAAAH

...DA COSA PUO' AVER AVUTO ORIGINE UNA SCENA DEL GENERE...?

NE CAPISCO MENO DI TE.

IN SEGUITO, GRAZIE AI NUMEROSI TESTIMONI OCULARI, IL MALINTESO CREATOSI NEI CONFRONTI DI KUCHIKI FU CHIARITO. QUESTA SUA AZIONE, PERO', FECE SI' CHE IL NUMERO DI NUOVI ISCRITTI AL CIRCOLO FOSSE ZERO.

OTAKU CLUB - CONTINUA

Kio Shimoku

OTAKU CLUB

MINI SPECIAL FESTA DI LAUREA

KAN-PAAAI!

KAN-PAAAI!*

* "ALLA SALUTE", IN GIAPPONESE. SE VI CAPITASSE UN BRINDISI CON GIAPPONESI, EVITATE DI DIRE CIN-CIN (VEZZEGGIATIVO PER L'ORGANO SESSUALE MASCHILE)! KB

CHE NE DICI...
...DI RACCONTARCI IL TUO RICORDO UNIVERSITARIO PIU' BELLO?

BE', NON C'E' DUBBIO...
LA COSA PIU' CLAMOROSA...

...E' STATO IL COSPLAY DI KASUKABE.
QUELLO E' UN MIO RICORDO, NON AFFATTO TUO!
E PER GIUNTA, DI QUELLI BRUTTI!

CALMA, KASUKABE.
HAI ANCORA UN ANNO A DISPOSIZIONE. TI CREERAI ALTRI BEI RICORDI, VEDRAI!
SEI MOLTO SPIRITOSO!
RUSTLE RUSTLE

GUARDATE... COME VI SEMBRA?
OOH!

E' MAGNIFICA, NON TROVATE?!
E L'HA PORTATA QUI...?
NON E' ANCORA FINITA... I PARTICOLARI SONO REALIZZATI UN PO' GROSSOLANAMENTE...
MA NON SEMBRA L'OPERA DI UNO CHE FA QUESTO PER LA PRIMA VOLTA!

COME TI PER-METTI DI MOSTRAR-LO A TUTTI?
QUESTA E' UNA VERA E PROPRIA MOLESTIA SESSUA-LE!
QUEGLI INDUMEN-TI INTIMI LI CREA GUARDAN-DO LA MIA BIANCHE-RIA!
CO-SA?!
TU PORTI UN REG-GISENO COSI' PICCO-LO?!
IL MIO E' PIU' GRAN-DE, NON SI VE-DE?!
NON C'ERA BISOGNO DI DIRLO A TUT-TI!
AH, SI'?
?
PER ISPI-RAZIO-NE...

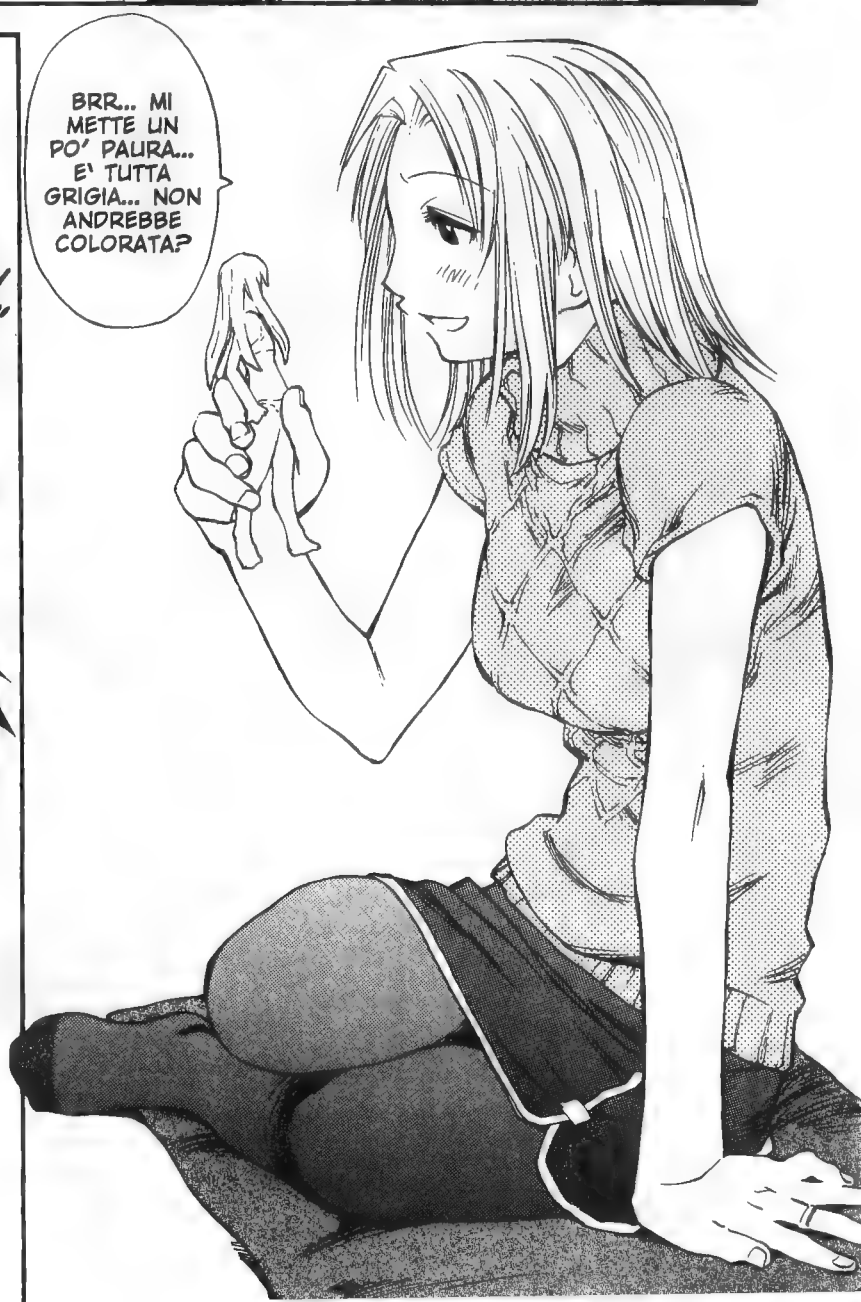
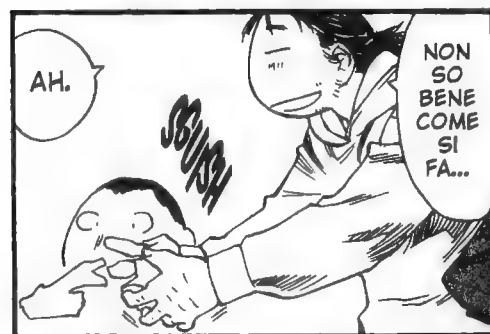
BRR... MI METTE UN PO' PAURA... E' TUTTA GRIGIA... NON ANDREBBE COLORATA?

MMMM...

BLINK BLINK

PARLA DI BIANCHE-RIA... E' STA-SERA SI E' MESSA I COL-LANT...

BLINK

ANCHE OGIUE PORTA LA GONNA, STASERA... COSA RARA PER LEI!

NON MI SENTO AFFATTO TRANQUILLA, NONOSTANTE IO STIA SOLTANTO GUARDANDO QUESTA SCENA.

S-SCUSA, ME LA RIDAI?

OH, TIENI!

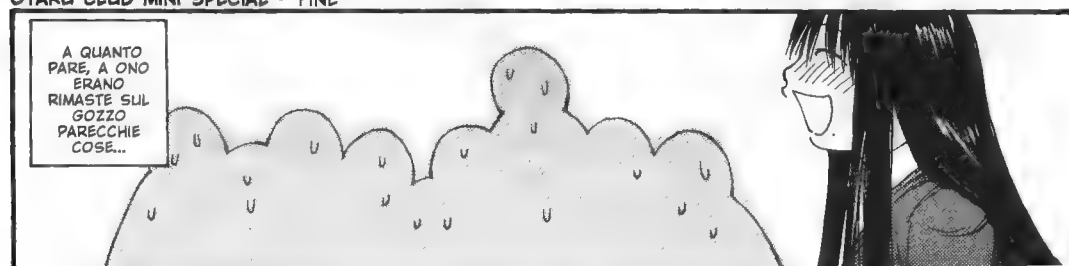
HO SUDATO FREDDO...

NON LA LAVORI A PEZZI?

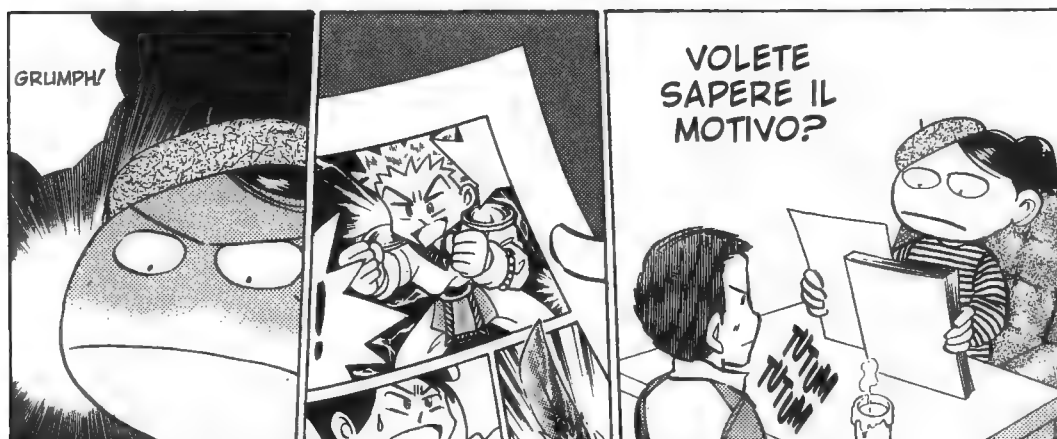
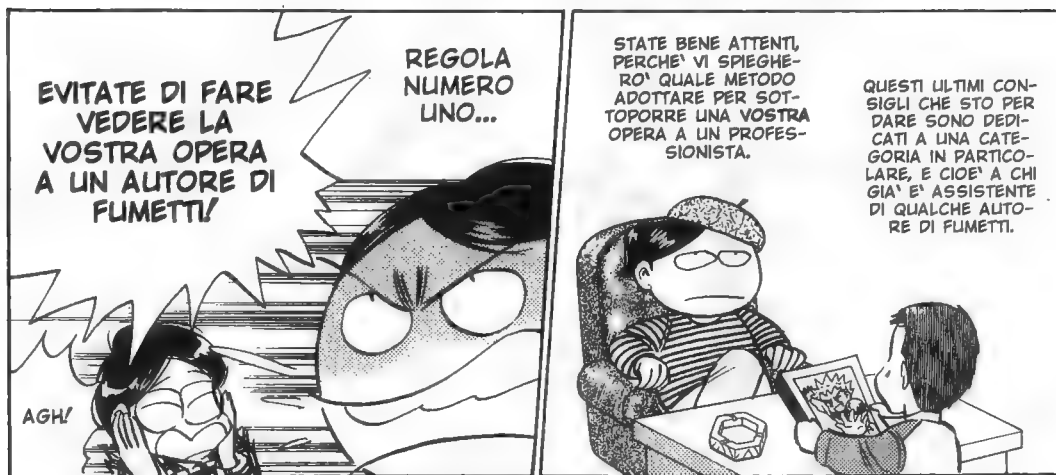
NON SO BENE COME SI FA...

SQUISH

AH.

OTAKU CLUB MINI SPECIAL - FINE

Natsuko Heiuchi

NUVOLE DI DRAGO

LEZIONE EXTRA - COME SI PORTANO LE TAVOLE 3

TENETE PRESENTE CHE GLI AUTORI AFFERMATI TENDONO A CAPIRE A FONDO SOLO I PROPRI FUMETTI!
SE ANCHE FOSSE VERO, IN QUESTO CASO IL VOSTRO LAVORO FINIREBBE PER ASSUMERE INEVITABILMENTE LO STILE CARATTERISTICO DI QUEL FUMETTISTA!
VISTO? E' MIGLIORATA DI MOLTO!
E POI SAREBBE MEGLIO ELIMINARE QUESTA ROBA QUI...
QUESTO PUNTO LO DOVRESTI MODIFICARE COSI'...
AH... EHM...
QUESTA SCENA, INVECE, VA RAPPRESENTATA SU PAGINA DOPPIA, COSI' ACQUISTA PIU' VIGORE...
AH... PERO'...

MA SE VI DICESSERO...
EHI, E' DIVERTENTE!
...ALLORA QUASI SICURAMENTE IL VOSTRO LAVORO E' DAVVERO DIVERTENTE!
MA DAI... PERCHE' NON LO FAI PUBBLICARE?
A PROPOSITO... E' MEGLIO EVITARE ANCHE DI CHIEDERE GIUDIZI SULLE OPERE AD AMICI E CONOSCENTI COMPLETAMENTE PROFANI IN QUESTO CAMPO...
NEL MIGLIORE DEI CASI, CONOSCERANNO SOLO I FUMETTI PIU' FAMOSI, E NON SAPRANNO NULLA DELLE DINAMICHE EDITORIALI...
UN FUMETTO?! FA' VEDERE... WOW, SEMBRA STAMPATO!
SE RICEVERETE SOLO CRITICHE NEGATIVE PROPRIO ALL'INIZIO, FINIRETE INEVITABILMENTE PER SCORAGGIARVI...
NON HO NESSUN TALENTO...
SONO STATO STRONCATO DA UN PROFESSIONISTA...

E QUESTO SI' CHE FA LA DIFFERENZA!
A DIRE IL VERO, NOI EDITOR...
...NON SIAMO BRAVI A GIUDICARE LA QUALITA' DEL DISEGNO IN SE STESSO...
...MA SE RIUSCIAMO A FORMARE BRAVI AUTORI E RENDERLI POPOLARI, POI ANCHE NOI NE TRARREMO PROFITTO...
ESSENDO PROFESSIONISTI DELLA CRITICA, CERCHERANNO DI TROVARE I PUNTI DI FORZA ANCHE NELLE OPERE DEI PIU' INESPERTI...
...E NON STARANNO LI' A SPUTARE SENTENZE SENZA AIUTARVI A MIGLIORARE.
DEVI ANCORA MIGLIORARE, MA QUESTA SCENA NON E' MALE...
COMUNQUE SIA, E' SEMPRE MEGLIO MOSTRARE LE TAVOLE A QUALCHE REDATTORE.
I TUOI DISEGNI SONO POCO CURATI E NON C'E' MOLTA FLUIDITA'...
...MA I DIALOGHI SONO PIUTTOSTO BUONI.

CE L'HO PROPRIO MESSA TUTTA, PUR DI FINIRLO!
INVECE DI DORMIRE, DI NOTTE MI METTEVO A DISEGNARE!
-- SE IL PROFESSIONISTA CONOSCE PERSONALMENTE CHI GLI CHIEDE UN GIUDIZIO SUL PROPRIO LAVORO, E MAGARI E' PURE AL CORRENTE DEGLI SFORZI FATTI FINO A QUEL MOMENTO, E' INEVITABILE CHE INTERVENGANO ANCHE I SENTIMENTI PERSONALI...
...E, DI CONSEGUENZA, TENDE A ESPRIMERE UNA CRITICA PIUTTOSTO GENEROSA.
TI SEI IMPEGNATA AL MASSIMO, M-KO!
BEL LAVORO, RISPETTO AGLI ESORDI!
AUTORE GENTILE
SI PUO' VERIFICARE ANCHE UN ALTRO TIPO DI DANNO NEL MOSTRARE IL PROPRIO LAVORO A UN FUMETTISTA DI PROFESSIONE...
DICE DAVVERO?!
EHI, SEI MOLTO MIGLIORATA!

CIO' DI CUI AVETE BISOGNO, E' UN CONSIGLIO PRECISO...
A-ASPETTI!
...NON LO SO.
ADESSO DOVREI ANDARE A SCRIVERE DEI DIALOGHI...
...
ALLORA POTRO' DIVENTARE UNA PROFESSIONISTA?

COSI', PER PURA INVIDIA, UN ASPIRANTE AUTORE POTREBBE RIMANERE SOFFOCATO. BISOGNA FARE MOLTA ATTENZIONE!
BAH! QUESTA ROBA NON VALE NIENTE! CAMBIA MESTIERE!
FLOP
M-MA NON E' VERO...
I SUOI DISEGNI SONO IMPECCABILI!
IMPOSSIBILE NON AMMETTERLO... E' BRAVISSIMO!
PER GIUNTA, POTREBBE ANCHE CAPITARE QUALCOSA DI TERRIBILE! SE L'ASPIRANTE AUTORE FOSSE DOTATO DI UNO STRAORDINARIO TALENTO...
E PERFINO LA STORIA E' PIU' AVVINCENTE DI QUELLE SCRITTE DA MOLTI ATTUALI PROFESSIONISTI!

NATSUKO HEIUCHI TRA SOGNO E REALTA'

QUESTA E' UN'IMMAGINE DELLA FUMETTISTA PROFESSIONISTA CHE DA PICCOLA SOGNAVO DI DIVENTARE.

PAESAGGIO LEZIOSO STILE ANTICO QUARTIERE PARIGINO (A TOKYO?!).

ESPRESSIONE PERENNEMENTE MALINCONICA

SIGH

BELLA

CAPELLI LUNGHI E LISCI

ENNUI? MA COME PARLO?!

ARIA UN PO' ENNUI, COME I PERSONAGGI CHE APPARIVANO NEI VECCHI FUMETTI DI YUKARI ICHIJO.

SIGARETTA

CAFFE' (ASSOLUTAMENTE SENZA ZUCCHERO)

MAGRA

FOGLI PER MANOSCRITTI

TENDE DI PIZZO

SI ALZA DOPO MEZZOGIORNO...

...E MANGIA PANE FRANCESE O COSE SIMILI.

GATTO ELEGANTE

LIEVE ANEMIA PER PALLORE DI CLASSE

FIORI ESSICCATI, TANTO PER DARSI UN TONO.

STIVALI RETRO' STILE 'LONDON BOOTS' INDOSSATI (INUTILMENTE) ANCHE IN CASA.

PARQUET

COME VEDETE, NON C'E' MOLTA DIFFERENZA CON L'ILLUSTRAZIONE QUI SOPRA. MI RITENGO FORTUNATA, PERCHE' IL SOGNO CHE AVEVO DA BAMBINA SI E' COMPLETAMENTE (BE', PIU' O MENO) REALIZZATO. NO, GIURO, STO DICENDO SUL SERIO. FORSE VI SEMBRERO' PRESUNTUOSA, MA PENSO DI ESSERMI IMPEGNATA DAVVERO, ALL'EPOCA, QUANDO AVEVO MENO DI TRENT'ANNI. MA, OVVIAMENTE DEVO CONTINUARE A DARMI DA FARE ANCHE IN FUTURO. QUESTA E' LA MIA DICHIARAZIONE DEL 19/11/04, FIRMATO NATSUKO.

COMUNQUE NON SONO ANEMICA, E NON FUMO NEMMENO.

Natsuko Heiuchi

ADDIO MIKE

FINALINO TRISTE E CHE NON C'ENTRA NIENTE CON IL CORSO DI FUMETTO

LA POVERA MIKE, CHE A VOLTE AVETE VISTO NEI MIEI FUMETTI, E' MORTA DI VECCHIAIA.

ERA BRUTTINA E SCAGAZZAVA IN CONTINUAZIONE, MA PER ME E' STATO STRAZIANTE DOVERLE DARE L'ADDIO.

COCOA GRASSA

GLICO

*TRA LA FINE DI APRILE E L'INIZIO DI MAGGIO. KB

RIPENSANDOCI ORA, MIKE AVEVA GIA' SEDICI ANNI. PARAGONANDOLA A UN ESSERE UMANO, ERA PRATICAMENTE UN'ANZIANA SIGNORA DI QUASI OTTANT'ANNI.

NON MANGIA NE' PETTO DI POLLO, NE' PESCE BIANCO... EPPURE QUESTE DUE COSE LE SONO SEMPRE PIACIUTE TANTO...

DECISI DI RINUNCIARE ALLO SNOWBOARD.

POTEVA ANCHE SUCCEDERLE QUALCOSA DI GRAVE DA UN MOMENTO ALL'ALTRO.

NON STARA' MICA PER...?

SEMBRAVA CHE LEI STESSA FOSSE IMBARAZZATA DALLE ANOMALIE DEL PROPRIO CORPO, E AVEVA UN'ESPRESSIONE COME DI STUPORE.

...

...MA A UN CERTO PUNTO NON POTEI RESTARE CON LE MANI IN MANO, COSI' LA PORTAI ALLA CLINICA VETERINARIA.
CREDENDO CHE NON SI POTESSE FARE NULLA PER LA VECCHIAIA, INIZIALMENTE AVEVO PENSATO DI NON CERCARE DI PROLUNGARLE LA VITA FORZATAMENTE E FARLA SOFFRIRE ANCORA...
HO COMUNQUE INTENZIONE DI NON SOTTOPORLA A ESAMI INUTILI.

PENSAVO DI ESSERE PRONTA PER UN'EVENTUALITA' DEL GENERE...
...MA ORA CHE MI TROVAVO DI FRONTE A UNA SITUAZIONE COME QUELLA, NON RIUSCIVO A FARE A MENO DI ESSERE TURBATA.
SGH SGH
SGH

NONOSTANTE TEMESSI CHE ORMAI QUALUNQUE TENTATIVO SAREBBE STATO INUTILE, DECISI DI PROVARE A CURARLA.
SE E' ANDATA DI CORPO LIQUIDA COSI' A LUNGO, POTREBBE ESSERE DISIDRATATA. LE FACCIAMO UNA FLEBO.
BE'... VA BENE... UNA FLEBO NON DOVREBBE FARLA SOFFRIRE TROPPO...
COSI' RIPORTAI A CASA MIKE, QUASI BARCOLLANTE...

NEL CASSETTONE TROVAI PER CASO IL METRO DA SARTA CON CUI LE ERA SEMPRE PIACIUTO GIOCARE.
ADESSO LO STO USANDO IO!
MIKE AMAVA GIOCARE CON SPAGHI, PEZZETTINI DI CORDA E COSE COSI'. PENSAI CHE ORMAI NON AVESSE PIU' LA FORZA DI GIOCHERELLARE CON QUESTO...
OH...
RIMASE FERMA A GUARDARE SULLE SCALE.
...O FORSE NON AVEVA PIU' LA FORZA DI RIUSCIRE A FARLO CON LE SUE ZAMPE.
FORSE AVEVA DIMENTICATO CHE UN TEMPO SALIVA DA SOLA SU PER QUEI GRADINI...
RIMASTA LI' A GUARDARLE CON LO SGUARDO SPENTO...

SEMBRAVA UN PO' FIACCA, MA LE ERA TORNATO LO SGUARDO VISPO COME UNA VOLTA!
E LEI REAGI'!
OH!
!
ECCO LO SPAGO CHE TI PIACE TANTO!
...MA PROVAI LO STESSO A FARLA GIOCA-RE...

LE ERA RIMASTO ANCORA L'ISTINTO FELINO!
D'IMPULSO STRINSI FORTE MIKE E MI MISI A PIANGERE.
CE LA FARAI, MIKE! CE LA FARAI!
HAI SOLO PERSO UN PO' DI ENERGIA...
COL RI-SCHIO DI SOFFO-CARLA!

PERO' CON-TINUAVO A PENSARE CHE NON LE SAREB-BE RIMA-STO ANCO-RA MOLTO DA VIVERE.
...E IN QUALCHE MODO SI RIPRE-SE. ANCHE LA DIARREA MIGLIO-RO' UN PO'...
MENO MALE...

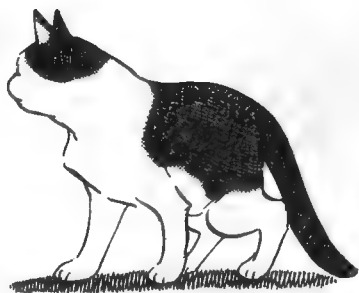
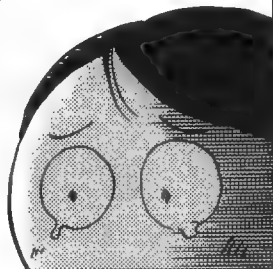
LA PORTAI A FARE UNA FLEBO ANCHE IL GIORNO SUCCESSIVO.
FORSE FU GRAZIE A QUELLO CHE RICOMINCIO' A MANGIA-RE...

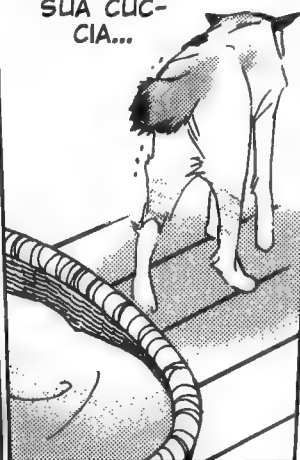
ERO CERTA CHE NON AVREBBE SUPERATO L'ESTATE...
...PERCIO' CERCAI IL PIU' POSSIBILE DI TENERLA IN BRACCIO E DI RIVOLGERLE TUTTE LE ATTENZIONI CHE POTEVO...
...SFORZANDOMI DI DARLE DA MANGIARE PETTO DI POLLO E PESCE BIANCO...
...E DI NON RIMPROVERARLA ANCHE QUANDO FACEVA LA CACCA OVUNQUE...
D-DIARREA SUL DIVANO... OH, NO...
F-FA LO STESSO...

CERCAI DI NON CAMBIARE IL MIO STILE DI VITA PERSONALE.
ANDAVO AGLI APPUNTAMENTI DI LAVORO, COME SEMPRE.
PER QUANTO FOSSE ORMAI UN FAMILIARE...
CIAO!
...NON VOLEVO FARE QUALCOSA DI TROPPO SPECIALE E SOSPETTO.
VOLEVO ESSERE CON LEI, NEGLI ULTIMI GIORNI DELLA SUA ESISTENZA, E VOLEVO FARLO CONDUCENDO IL PIU' POSSIBILE UNA NORMALE VITA DI TUTTI I GIORNI.
MAU!
RIECCOMI A CASA! ...OH, MENO MALE... E' ANCORA VIVA...

QUANDO LA PRENDEVO IN BRACCIO, SI AGGRAPPAVA A ME CON LA SUA ZAMPETTA ANTERIORE, COME AVEVA SEMPRE FATTO.
MA SENTIVO CHE GRADUALMENTE PERDEVA PESO.
ERA TALMENTE DIMAGRITA CHE IL SUO SEDERINO ERA DIVENTATO PELLE E OSSA...

POI, TRASCORSI CIRCA DUE MESI...
...MIKE SMISE NUOVAMENTE DI MANGIARE.

L'ALTRO GATTO, CHOME, NON MOSTRAVA PIU' ALCUN INTERESSE PER MIKE.

QUESTA VOLTA NON LA PORTAI DAL VETERINA-RIO.
SECONDO QUAN-TO AVEVA DETTO IL DOTTORE, UN GATTO POTEVA VIVERE ALMENO UNA SETTIMANA SENZA MANGIA-RE NIENTE.
ALLORA... FRA CIRCA UNA SETTI-MANA POTREBBE... SIGH...
QUESTA VOLTA DOVRO' RASSE-GNARMI...?

...NON SI GIRAVA PIU' VERSO DI ME, ANCHE SE LA CHIAMAVO.
E POI ANCHE MIKE...
COMUNQUE, SE LUI SI FOSSE MOSTRATO PREMUROSO NEI SUOI CONFRONTI, MI SAREI SENTITA ANCORA PIU' TRISTE...
FORSE CAPIVA CHE LA FINE DELLA SUA COMPAGNA ERA PROSSIMA.
FINO A POCO TEMPO FA DOR-MIVA SEMPRE INSIEME A LEI.
SEI PRO-PRIO CAT-TIVO...

...PREFERENDO ACCOVACCIARSI SULLE MATTO-NELLE DELL'IN-GRESSO...
...E BEVENDO OGNI TANTO SOLO UN PO' D'ACQUA...
...E USCIVA PURE DALLA SUA CUC-CIA...
ANCHE QUANDO LA PRENDEVO IN BRACCIO...
...SCENDEVA SUBITO...

FU IN QUEL MOMENTO CHE MI RESI CONTO PER LA PRIMA VOLTA CHE MIKE ERA MOLTO PIU' ANZIANA DI ME.
AVEVA GIA' CAPITO CHE QUESTA VOLTA LA FINE SI STAVA AVVICINANDO...

NON POTEVA NON SOFFRIRE...
...MA CERCAVA DI SOPPORTARE IL DOLORE IN SILENZIO, ACCETTANDO L'APPROSSIMARSI DI QUEL GIORNO...
S-SEI GRANDE, MIKE...

LEI AVEVA VISSUTO A PIENO LA SUA VITA...
...E ASPETTAVA SOLENNEMENTE LA PROPRIA FINE...

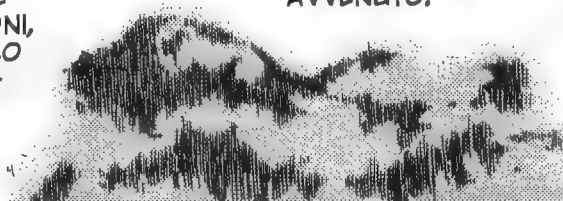
MIKE MISE LA TESTA SU DI ESSA, CON GLI OCCHI CHIUSI. SEMBRAVA CHE STESSE COMODA...

NON C'E' MOLTO CHE SI POSSA FARE PER CHI STA GIA' MORENDO.
L'UNICA COSA CHE POTEVO FARE...
...ERA OFFRIRLE UNA MIA SCARPA DA GINNASTICA PER USARLA COME CUSCINO.

PENSAI CHE PROBABILMENTE SAREBBE MORTA QUEL GIORNO STESSO.

SAPEVO BENE CHE NON MANGIAVA PIU' NIENTE, MA LE LASCIAI COMUNQUE L'AMATO PETTO DI POLLO...

IL 22 GIUGNO ERA PASSATA QUASI UNA SET-TIMANA DA QUANDO AVEVA INCOMINCIATO A NON MANGIARE PIU' NIENTE.
IO PARTII PER UNA GITA IN MONTAGNA, COME AVEVO PROGRAMMATO.
ALLORA IO PARTO, EH?

SE AVESSI CONTINUATO A DISTURBARLA CON TUTTE LE MIE ATTENZIONI E PREOCCUPAZIONI, LE AVREI SOLO DATO FASTI-DIO.
ERA MEGLIO NON ESSERE A CASA, QUANDO QUESTO SAREBBE AVVENUTO.
ORMAI DAVA L'IDEA DI VOLER SOLO ESSER LASCIATA MORIRE IN PACE.

LA SERA PRECE-DENTE LEI ERA VENUTA A TRO-VARMI MENTRE FACEVO IL BAGNO, NONOSTANTE TRE-MASSE TUTTA E STESSE A STENTO SULLE ZAMPE.
AI GATTI PIACE MOLTO L'AMBIENTE DEL BAGNO.
OH! COSA TI SUCCE-DE, MIKE?
VUOI BERE UN POCHINO D'ACQUA?
FORSE ERA VENUTA A CONTROLLARE IL SUO TERRITORIO...
QUANDO LA PRESI IN BRACCIO, SCO-PRII CHE ERA ANCORA PIU' LEG-GERA, TANTO DA FARMI VENIRE I BRIVIDI.
NON RIUSCIVO A CAPIRE SE MI STESSE GUARDANDO OPPURE NO...

IL GIORNO IN CUI TORNAI A CASA ESITAI, PRIMA DI APRIRE LA PORTA.
CERCAI DI RIENTRARE IL PIU' TARDI POSSIBILE, FERMANDOMI APPOSTA A MANGIARE FUORI.
...PERCHE' AVEVO AVUTO BEN DUE MESI DI TEMPO PER DIRLE ADDIO...
MENTRE SALIVO SULLA MONTAGNA, OGNI TANTO MI VENIVA IN MENTE MIKE E MI SENTIVO MALE, MA NON PENSAI MAI DI TORNARE A CASA...
SNIFF... SICURAMENTE A QUEST'ORA LEI E'...
...MA...
...GIACEVA SUL PAVIMENTO NELLO STESSO PUNTO IN CUI L'AVEVO LASCIATA LA MATTINA DELLA PARTENZA...
...E MIKE...
MI SPORSI CON TIMORE DALL'USCIO...
MIKE E' MORTA!
...LE MACCHIE A TRE COLORI CHE AVEVA SULLA PANCIA NON SI MUOVEVANO.
ERA CHIARO CHE NON RESPIRAVA PIU'.

BOOO HOOO HOOO HOOO!

E FU COSI' CHE MIKE SE NE ANDO'.

FINE

UN ANDROIDE IN CARNE E OSSA

Al cinema dal 14 luglio

Casshern, film live-action basato sul cartone animato degli anni 70 giunto in Italia col titolo *Kyashan*, è ambientato in un mondo retro-futuristico e tratta questo soggetto in un'epopea di straordinaria forza visiva e profondo coinvolgimento emotivo.

L'autore che si trova dietro il progetto è Kazuaki Kiruya, acclamato fotografo e regista di video musicali. Oltre a essere co-sceneggiatore e regista del film, vi ha lavorato come operatore. I migliori talenti creativi del Giappone sono stati riuniti per supportare Kiruya in questo suo lungometraggio d'esordio, compresi il supervisore CG – Haruhiko Shono, il supervisore degli FX visivi – Toshiyuki Kimura (*Dragonhead*, *Ring*), il conceptual artist – Shinj Higuchi (*Gamera*, *Princess Blade*), lo scenografo – Yuji Hayashida (*Ritual*, *Azumi*), il costumista – Michiko Kitamura (*Bright Future*, *Ichi the Killer*) e il parrucchiere/truccatore – Ryoji Inagaki (*The Man from La Mancha*), tra molti altri provenienti dall'elite del mondo dell'animazione giapponese.

Il cast, mix di veterani e stelle emergenti, è un autentico 'chi è chi' del talento cinematografico giapponese. La parte di Casshern è interpretata da Yusuke Iseya (*Distance*, *Afterlife*); la sua fidanzata, Luna, è interpretata da Kumiko Aso (*Pulse*) e Toshiaki Karasawa (*Welcome Back, Mr. McDonald*) è il loro nemico mortale, il leader dei mutanti. Akira Terao (*Dreams* di Akira Kurosawa) e Kanako Higuchi (*Shara*) sono alcuni dei nomi più familiari tra quelli che compongono il superbo cast di supporto.

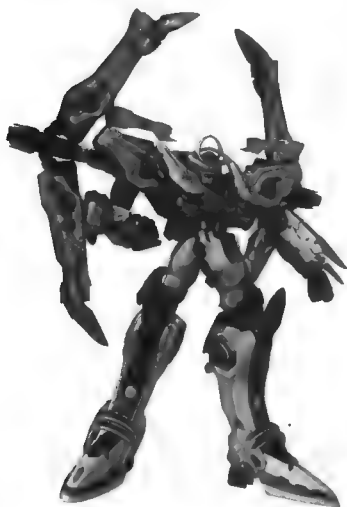
Un mondo alternativo con una storia alternativa

La guerra che cominciò qualche tempo fa, nel XX secolo, e che è proseguita senza sosta per cinquant'anni, è finita. L'intero pianeta, un tempo diviso in due alleanze contrapposte, è ora unito dal trionfo dell'**Eastern Federation** sulle forze dell'Europa. Ma è una vittoria vana. Anni di guerra chimica, biologica e nucleare hanno avvelenato la terra e lasciato una popolazione esausta alla mercé della contaminazione e di una nuova malattia. Sembra ci siano poche speranze per il futuro dell'umanità. Infuria il dibattito circa possibilità di trovare un modo per fermare l'apparentemente inevitabile declino della civiltà. Un uomo si fa avanti con una possibile soluzione. Il professor **Kotaro Azuma**, genetista di fama mondiale, sostiene che il trattamento basato sulla 'neo-cellula' possa ringiovanire il corpo e rigenerare l'umanità. E' guidato nei suoi studi dal desiderio di salvare l'amata moglie, **Midori**, dai danni causati dalla contaminazione ambientale, che la indeboliscono quotidianamente. Egli offre le sue scoperte alla nazione ma i burocrati del Ministero della Sanità lo respingono, temendo che le nuove tecnologie minaccino i loro indebiti poteri. Tuttavia, i vecchi leader militari guidati da **Kaoru Naito**, capo di una corporazione multinazionale, si offrono di provvedere al supporto di cui egli necessita proseguire la ricerca. Intanto, gruppi di guerriglieri resistono alle oppressioni della Eastern Confederation. La resistenza è più fiera in Eurasia, al di fuori della Zona Sette. Lasciando la famiglia a dispetto di suo padre, **Tetsuya Azuma**, figlio del professor Azuma, si offre come combattente volontario. Abbandona sia la madre che la fidanzata, **Luna Kozuki**. Al fronte Tetsuya fa esperienza, ed è parte dell'immenso orrore della disumanità dell'uomo verso l'uomo. Tentando di redimersi salvando la vita di un bambino, viene ucciso da un ordigno esplosivo. Il professor Azuma, che ha rifiutato l'offerta dei militari, continua le ricerche sulla neo-cellula e la terapia di rigenerazione umana. Un giorno, Azuma riceve la visita del suo migliore amico, un importante ingegnere molecolare, il **Dott. Kozuki**, e di sua figlia Luna. Tornando a casa, Midori, che ha perso la vista a causa della malattia, è avvicinata da un portavoce militare che le annuncia la morte di suo figlio. Midori si dirige al laboratorio di suo marito, dove la processione funebre sta portando il corpo di Tetsuya. Improvvisamente, la città è colpita da un violento temporale. Un fulmine attraversa il cielo, squarcia il tetto del laboratorio e cade nella vasca per la coltivazione di tessuti umani, centro della ricerca di Azuma. Da questo fluido primordiale, si genera una nuova specie di umanoidi mutanti. Le guardie aprono il fuoco, uccidendo molti degli umanoidi, ma i sopravvissuti scappano prendendo Midori con loro. Nella confusione della battaglia, lo sconvolto professore immerge dolcemente il figlio Tetsuya nella vasca e vede la vita fluire di nuovo nel suo corpo. Affida suo figlio all'amico Kozuki, prima di morire. I mutanti umanoidi, guidati da **Burai**, proseguono la fuga. I soldati conducono una caccia spietata. Portando Midori con loro, i sopravvissuti riescono a raggiungere uno sperduto nascondiglio di montagna, in un castello abbandonato. Burai giura vendetta all'intera specie umana e impegna gli altri umanoidi nella costruzione di un esercito di robot da usare come arma al servizio della propria ira. La truppa dei robot lancia un violento attacco all'umanità e un'altra guerra, dura e prolungata, ha inizio. Un colpo di stato sconvolge il governo della Eastern Federation. Il Capo di Stato è rovesciato dal suo ambizioso figlio, **Luogotenente-Colonnello Kamijo**, frustrato dalla presa di potere del padre. Il figlio ordina di riprendere la guerra con un nuovo attacco. La battaglia raggiunge Luna e Tetsuya. Un corpo di robot condotto da due mutanti, **Sagure** e **Akubon**, arriva per rapire il padre di Luna e mettere il suo lavoro al servizio dell'esercito dei robot. L'urlo di Luna sveglia Tetsuya dal suo stato d'incoscienza. Questi emerge dalla vasca, completamente vestito di un'armatura bianca, risultato della ricerca di Kozuki. In possesso di una forza straordinaria, respinge l'attacco e ferisce mortalmente Sagure. Tuttavia, il Dott. Kozuki è stato colpito nel fuoco incrociato, e ora giace morente. Con il suo ultimo respiro, suggerisce a Tetsuya che la sua resurrezione debba avere un significato. Senza avere il tempo di addolorarsi, Luna e Tetsuya devono fuggire da un nuovo attacco dell'armata dei robot. Quando Tetsuya scorge Burai alla testa dell'esercito roboticio, si ricorda di lui come uno dei rapitori di sua madre. Lancia un attacco solitario. Pur distruggendo numerosi robot, da solo non può farcela contro le forze di Burai. Luna e Tetsuya scappano, rinviando la battaglia a un nuovo giorno. Nel loro vagare, passano attraverso una città in rovina, nella Zona Sette, dove Tetsuya aveva combattuto contro i guerriglieri, quando era soldato. Incontrano un vecchio dottore, il quale diagnostica a Luna il contagio della malattia. Anche l'esercito umano arriva nella Zona Sette, con il pretesto di dare la caccia ai terroristi ma compiendo in realtà una grande strage. I mutanti **Barashin** e **Akubon**, alla ricerca del segreto sul proprio passato, compaiono a loro volta alle porte della Zona Sette. Tetsuya è raggiunto dalla battaglia e tenta di difendere i cittadini dalla guerra. Nel caos della battaglia, Luna e Akubon sono catturati dai militari. Tetsuya continua a combattere, uccidendo Barashin, prima di crollare a terra, esausto e colmo di disgusto per i resti della carneficina attorno a lui. Sviene. Il vecchio dottore, che ha notato la forza di Tetsuya, lo proclama come l'atteso Messia della leggenda, **Casshern**, venuto sulla Terra per portare la pace ai suoi abitanti. Intanto Kamijo giunge faccia a faccia con Burai, per scoprire l'orribile verità...

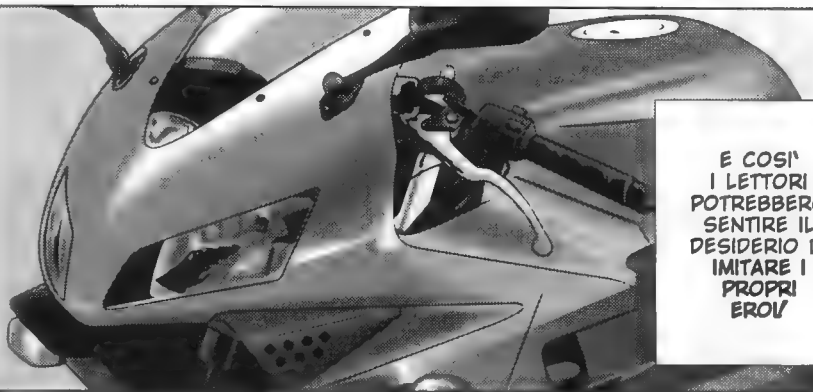
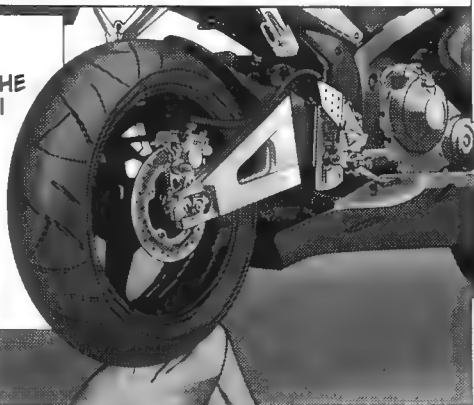
CASSHERN

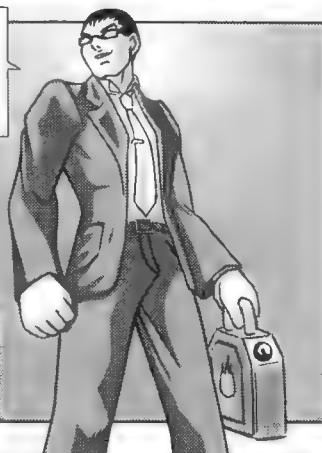
2004, Giappone, 142 min, colore, 1:2.35, Dolby SRD-EX
Storia originale: serie animata TV "Shinzo Ningen Casshern" (1973, Tatsunoko Productions), Produzione: Casshern Partners
Distribuzione: Shochiku Co., Ltd.
Distribuito in Italia da **Time Code**
www.timecodefilm.it
Nei cinema italiani dal 14 luglio 2006

AQUARION
Quando i robot hanno un'anima

di Silvia Casiraghi

La saga ha inizio. Il genere umano è stato falcidiato dalla Grande Catastrofe avvenuta undici anni prima, che ha sterminato i due terzi della popolazione. Gli **Angeli delle Tenebre di Atlandia**, risorti dopo dodicimila anni, terrorizzano i sopravvissuti alla disperata ricerca del "Prana", la bioenergia degli esseri umani.
Per contrastarli viene fondata un'agenzia speciale chiamata **DEAVA**, che riesuma dal mare le **Vector Machines**, tre macchine ibride da combattimento, che sono state in grado in passato di determinare la scomparsa millenaria degli Angeli delle Tenebre. Grazie alla fusione dei tre vettori, l'**Angelo Meccanico Aquarion** prende vita. Per poter operare, Aquarion ha bisogno della fusione di **Cuore**, **Corpo** e **Anima** dei tre **Element** posti alla guida delle Vector Machines. Ma essere Element non è da tutti; essi, per poter agire, devono avere un cuore puro e capacità sensoriali estremamente sviluppate. Solo pochi eletti, individui speciali ed eccellenti, possono attendere al delicato e rischioso compito.
Chi fra i numerosi candidati reclutati attraverso rigorose selezioni in tutto il mondo riuscirà a superare le difficili prove atte a farlo diventare un Element? Chi è il leggendario eroe **Ali del Sole**, l'unico in grado di realizzare la Fusione dell'Aquarion e sconfiggere l'impero di Atlandia? La guerra sacra di un gruppo di giovani è alle porte...

Dopo aver contribuito alla creazione di alcune tra le più coinvolgenti e ben strutturate serie animate degli ultimi vent'anni (si ricordino, tra gli altri *Arjuna*, *Macross Escaflowne* e *Cowboy Bebop*), il regista **Shoji Kawamori** riesce a fondere in maniera magistrale ed estremamente originale all'interno di **Aquarion** elementi e suggestioni provenienti dalle più svariate fonti (si pensi, per esempio, a *Getter Robot*, *Ideon* e al fondamentale *Evangelion*).

"Il nucleo centrale della storia", ha dichiarato il regista, "riguarda il processo di conoscenza di sé intrapreso dai personaggi. Essi dovranno imparare a comprendere le proprie debolezze e le proprie potenzialità, e a valorizzarle. La fusione muterà le imperfezioni di ciascuno in rinnovata forza collettiva. I ragazzi si ritroveranno così a raggiungere degli obiettivi insperati. Il mio desiderio è quello di provare a ritrarre il potere magico delle relazioni umane e gli sfaccettati stati d'animo dei personaggi".
"La storia" continua Kawamori "si basa sull'idea fondamentale che gli esseri umani sono composti da Cuore, Corpo e Anima. Passando attraverso la riflessione sulla necessità di arrivare a un equilibrio tra questi preziosi componenti, l'obiettivo per i protagonisti – e per ogni individuo – deve essere quello di rafforzare la fiducia in sé per raggiungere l'indipendenza. L'arma più efficace e potente non si rivelerà essere la macchina, ma la sensibilità degli esseri umani. L'intera esperienza è un rito di passaggio per tutti i membri dell'equipaggio, che all'inizio sono vulnerabili. Amandosi e scontrandosi impareranno importanti lezioni di vita, che li condurranno verso la maturità".
La trama narrativa viene impreziosita dall'elevata qualità della realizzazione tecnica, in grado di amalgamare in maniera armonica l'animazione tradizionale con la computer grafica più all'avanguardia.
I 26 episodi sono trasmessi da Mtv, e l'intera serie sarà distribuita nei prossimi mesi in Dvd da Mediafilm (il primo e il secondo disco sono già disponibili). I Dvd avranno un formato audio sia in italiano Dolby 5.1 che in lingua originale, e potranno vantare un formato video wide screen 16:9. A conclusione delle uscite sarà anche disponibile un lussuoso cofanetto per raccogliere la serie.

GUARDA CHE RAZZA DI PNEUMATICO! SEMBRA DIRE "DAI, ACCELERA, TANTO TI TENGO IO"!

MI DISPIACE PER TE, MA NON RIVEDRAI PIU' LA STRADA!

SARAI DIVORATA DALLE FIAMME!

M-MA DA DOVE E' SBUCATA...?

SDENG!

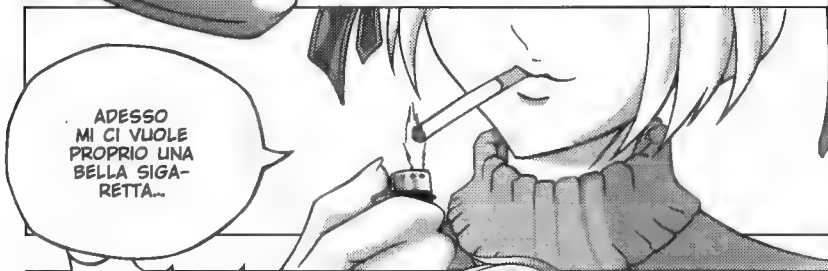
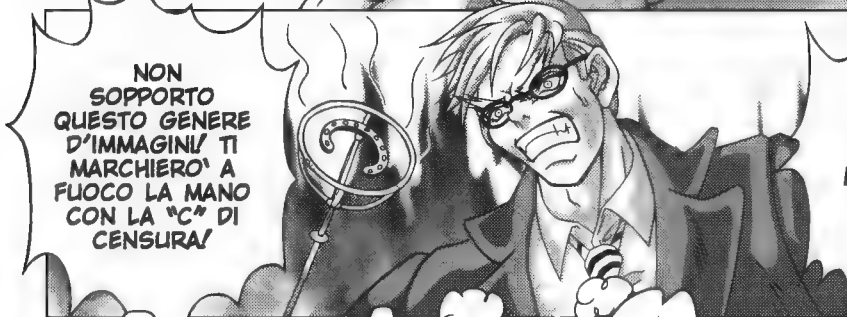
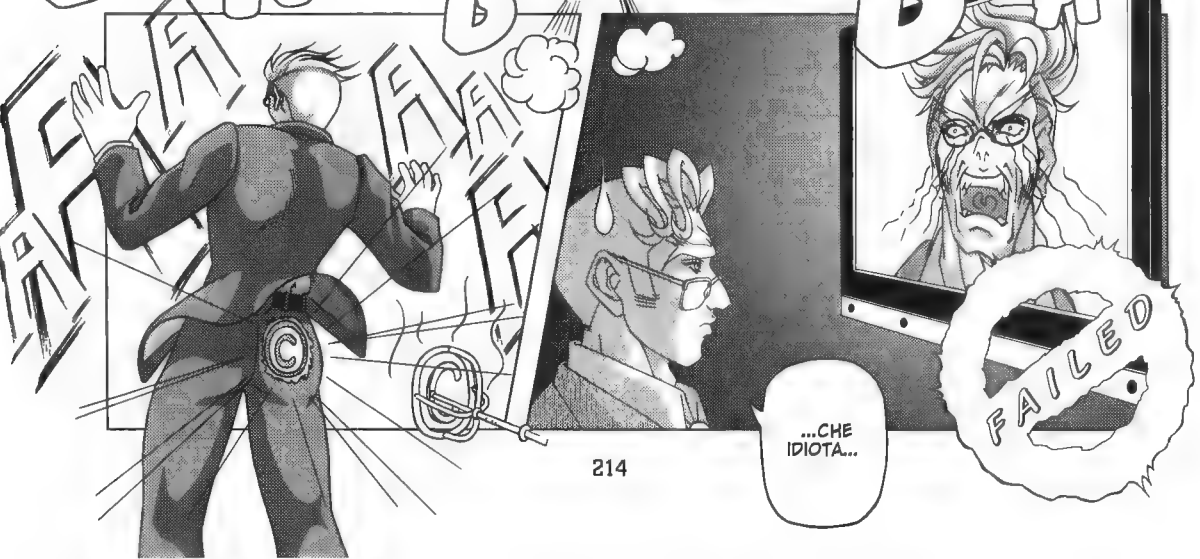
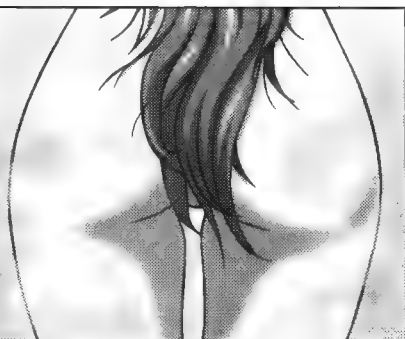
FAILED

PARLI A VOCE COSI' ALTA CHE ANCHE UNO SOTTO ANESTESIA SI ACCORGEREBBE DI TE, IMBECILLE!

MA DOVE DIAVOLO LI HAI RECLUTATI, QUELLI?! NON HANNO NEANCHE USATO I LORO POTERI!

MI SCUSI.

KAPPA ANGELS – ALLA PROSSIMA MISSIONE!

FINALMENTE L'HO FINITO! ECCO IL MIO JOYPAD CORDLESS UNIVERSALE PER OGNI TIPO DI CONSOLE!
ADESSO MI CI VUOLE PROPRIO UNA BELLA SIGARETTA...
LE SIGARETTE POSSONO CAUSARE GRAVI DANNI ALL'ORGANISMO! NON BISOGNA DARE IL CATTIVO ESEMPIO!
NON SOPPORTO QUESTO GENERE D'IMMAGINI! TI MARCHIERO' A FUOCO LA MANO CON LA "C" DI CENSURA!
COSI', OGNI VOLTA CHE PRENDERAI IN MANO UNA SIGARETTA, TE NE RICORDERAI!
BAMM
BOOOM
BAM
BA
AAAAAAA
FAILED
...CHE IDIOTA...

SHHHHHHHH
LA TIPICA SCENA DELLA BELLA RAGAZZA CHE FA LA DOCCIA... SE NON CI FOSSE QUEL VAPORE, SAREBBE DA PUBBLICO MATURO!
FUUMMM
NON SI PUO' PERMETTERE CHE QUESTA ROBACCIA CONTINUI A ESSERE PRODOTTA E DIFFUSA!
GLOM!
IMBRATTERO' TUTTA LA PAGINA...
...CON QUESTA VERNICE CENSURANTE!
BLINK!
SEI TU QUELLO CHE DOVREBBE ESSERE CENSURATO, GUARDONE!
VIA!
FAILED

KAPPA ANGELS: "BUONI E CATTIVI" (DI MARCO PERRA)

a cura di **Marco Pellitteri**

Compagni *mangafan* di Russia

di **José Alaniz**

I *manga* sono esplosi sulla scena culturale russa negli ultimi cinque anni, soprattutto per merito della diffusione degli *anime* in televisione e nel mercato delle videocassette (queste ultime disponibili per gli *aficionados* fin dagli anni Ottanta) e, così come per i fumetti russi in generale, grazie all'avvento di internet.

Due parole sulle condizioni culturali in Russia. Il partito comunista, negli anni Trenta, aveva bandito i fumetti per le loro origini occidentali e 'borghesi'. Malgrado apparizioni occasionali su riviste per bambini come "Murzilka", il fumetto rimase per così dire *underground* fino agli anni della Perestroika, quando collettivi di autori di nuova formazione, come lo **Studio Kom**, furono in grado di sfruttare buone opportunità editoriali sovvenzionate dallo Stato per produrre albi cartonati su forti tirature. Tutto ciò però era destinato a finire male, allorché l'Unione Sovietica collassò e una brutale economia di mercato privò i fumettisti di qualsiasi opportunità. Il pregiudizio contro i fumetti, insomma, era sopravvissuto alla caduta del comunismo: adesso venivano considerati nient'altro che spazzatura, che giungessero o meno dall'Occidente.

Eppure, perfino nei giorni più bui del 'periodo di stagnazione' (sotto Breznev, dagli anni Sessanta agli anni Ottanta, ***N.d.C.***), i *manga* erano presenti nelle cassette della posta dei diplomatici e nelle borse dei viaggiatori internazionali. La mamma di un amico dell'autore, Andrei Snegirov, per esempio, lavorava presso L'Ufficio per le relazioni commerciali con il Giappone a Mosca, e a volte tornava a casa con alcuni *manga* trovati in ufficio. Molti anni dopo, al primo festival russo sul fumetto **KomMissia 2002**, Snegirov notò alcuni esemplari di *manga*. Ma fu per lui uno *shock*, due anni dopo, rilevare come ormai lo 'stile manga' avesse pervaso la cultura fumettistica russa: al recente KomMissia 2005 ha in effetti dominato ampiamente l'intero festival, al punto che gli organizzatori, Pavel Khikhus e Natalya Monastyrova, hanno deciso di fondere i termini *dojinshi* e *fanzine* per formare la parola *fanzinshi*, che ha costituito il tema dell'edizione. Si è cioè voluto evidenziare e incoraggiare il concetto di autoproduzione per la sua assonanza con l'idea russa di *samizdat*. L'autore **Hayami Rasenjin** è stato ospite al KomMissia e ha dato lezioni. La vincitrice del Gran premio del festival, **Ekaterina Balashova** (nota anche come **Berenica**), ha ricevuto il premio per il Miglior *Manga* da parte dell'Ambasciata giapponese a Mosca.

A parte gli innumerevoli siti internet, questo crescente interesse per *manga* e *anime* assume forma concreta in vari circoli in tutto il paese, dove (come in altre parti del mondo) i giovani si aggregano per discutere sulla cultura nipponica, mostrare i loro disegni e fumetti, studiare il giapponese, guardare film e perfino praticare le arti marziali. Il primo di questi gruppi, **R.An.Ma.**, è nato nel 1996. **Kostantin Dubkov**, un fumettista dallo 'stile *manga*' originario di Ekaterinburg, collabora nella sua città con le attività di due di questi circoli, che contano circa 150 iscritti. Il primo festival russo sugli *anime* ha avuto luogo ogni anno a partire dal 2000 nella città meridionale di Voronezh, mentre nel 1999 **Boris Ivanov** ha pubblicato il libro **Introduction to Japanese Animation**, che è divenuto un oggetto prezioso per molti animatori russi (lo studioso giapponese **Motoi Kawao** ritiene che Ivanov sia il maggiore esperto russo di *anime*).

Non è difficile vedere l'influenza del *manga* nella cultura visuale della Russia post-sovietica: per esempio nel film **Night Watch** di Timur Bekmambetov del 2004 (ovvero **Nochoi Dozor**, il primo campione d'incassi russo in stile hollywoodiano), nei *videoclip* della cantente **Glyuk'oza** (si può agevolmente menzionare l'*anime* ispirato al duo *pop* **Tatu**, ***N.d.C.***); in moltissime pubblicità; in parecchie riviste rivolte ai giovani come "Phantom", "Gameland" e "Anime Guide"; e perfino nel titolo del film **Manga** del 2005, diretto da Pavel Khakhizov. In aggiunta, sono disponibili su internet un'infinità di traduzioni clandestine di *manga* classici, poiché solo quest'anno la **Sakura Press** ha pubblicato la prima traduzione ufficiale di un *manga*, **Ranma 1/2** di Rumiko Takahashi. Ogni volumetto, di circa 200 pagine e di formato tascabile, è completo di rubriche che spiegano il vocabolario giapponese, i suffissi nei nomi e altri dettagli linguistici, la storia del fumetto giapponese, informazioni biografiche sull'autrice e altre utili annotazioni culturali. Inoltre la **Egmont Press** ha cominciato a pubblicare la rivista italiana "W.I.T.C.H.". Così come per i fumetti locali russi, la **Advance Press** di Mosca dal 2004 pubblica una rivista in stile *manga* per ragazzine, "Yula".

Noti per un eclettismo molto libero che assorbe prontamente influenze da tutto il mondo, i fumettisti russi hanno tratto una forte influenza dal *manga*, in particolare nel lavoro di una cosiddetta 'seconda ondata' di artisti quali **Konstantin Komardin** (**Site-o-polis**), **Alex Hatchett** (**Mercs**), **Tatka** (che in collaborazione con altri autori quest'anno ha prodotto un bel romanzo grafico, **A Fairy Tale?...**, edito dalla Spb-Nouvelles Graphiques di San Pietroburgo) e **Dubkov**. Inoltre lo stimato artista **Bogdan**, già nel 1998 sul giornale "Klassnij Zhurnal", aveva pubblicato **Nika**, il primo fumetto russo in stile (per così dire) *manga* mai edito in Russia.

Come già detto, questo stile è arrivato a dominare la 'seconda ondata' di fumetti russi dell'era post-sovietica grazie a internet: un risultato impressionante, considerato che perfino molti di questi autori testimoniano che i *manga* hanno cominciato timidamente ad apparire in Russia solo alla fine degli anni Novanta. I primi *anime* in videocassetta legali (in opposizione alla valanga di produzioni pirata), vale a dire **The Legend of Prince Arislan**, **Akira** e **Ghost Ship**, sono apparsi solo nel 1998, nonostante l'emittente moscovita **2x2** avesse trasmesso serie come **SailorMoon** o **Transformers** già diversi anni prima. Negli ultimi anni dell'URSS la rete di stato **Pervyi Kanal** (Canale Uno) mandò in onda alcuni classici degli anni Settanta come **Il Gatto con gli Stivali** e **Una tomba per le lucciole**. Così questo interesse per la cultura popolare giapponese, che covava in Russia da anni, è adesso finalmente esploso.

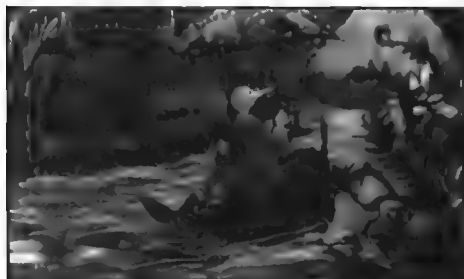
Ma dagli accesi dibattiti al KomMissia 2005 risulta ancora che in Europa un'esatta definizione dello 'stile *manga*' è lungi dall'essere raggiunta. Come ha rilevato **Ivan Mitrevski**, un redattore della nota rivista slovena "Stripburger", «il *manga* è come il cibo cinese. In ogni paese è diverso, ma dappertutto viene chiamato sempre nello stesso modo».

José Alaniz (jos23@u.washington.edu) è *assistant professor* presso i Dipartimenti di Lingue e Letterature Slave e di Letteratura Comparata a Seattle (nello stato di Washington, Usa), presso la Washington University. Insegna e scrive sulla cultura russa post-sovietica, e si occupa di cinema, fumetto, di *handicap* e di eco-criticismo.

Marco Pellitteri (m.pellitteri@tunue.com)

Alcuni utili siti internet:

www.manga.ru
www.drawmanga.ru
www.anime.ru
http://www.animemanga.ru/
http://www.mangaproject.ru/
http://www.sakura-press.ru/
http://anime.dvdspecial.ru/
http://www.comics.aha.ru/
http://www.manga.ru/index1.html
http://ranma.anime.ru/index.htm
http://aniguide.ru/

Kochira Katsushika-ku Kameari-kouen-mae Hashutsujo

to in Giappone all'ottavo volume, è terminato a Maggio sulle pagine del numero 6 del magazine "Betsucomi" della Shogakukan. Sempre per la stessa rivista, la Kaneyoshi ha realizzato il volume autoconclusivo **Ni No Hime No Monogatari**.

• La longeva serie horror **Karakuri Circus** di Kazuhiro "*Ushio e Tora*" Fujita è terminata a fine maggio sul "Weekly Shonen Sunday" 26 della Shogakukan, mese in cui contemporaneamente è stato pubblicato anche il 42° volume dell'opera.

• Il bellissimo serial storico **Ron** di Motoka Murakami, serializzato dal 1991 sul seinen/magazine "Big Comic Original" della Shogakukan, è terminato a Maggio sul numero 5 della rivista. L'opera, splendidamente illustrata e sceneggiata, è ambientata nei primi decenni del 1900 e precisamente negli anni che intercorrono tra l'era Taisho e quella Showa, nei pieni periodi di pre-guerra e guerra con la Cina. La serie conta attualmente 40 volumi. E' da sottolineare che Murakami è al lavoro anche in casa Shueisha (per la rivista "Super Jump") su un'altra serie di ambientazione storica momentaneamente arrivata al 5° volume, *Jin*, alla quale è andata ad aggiungersi a giugno, sul numero 13 del magazine, una nuova parte dal titolo *Jin-Nin*.

• Dopo il breve racconto *Ojisama No Koibito* presentato a marzo sulla rivista "Betsucomi" della Shogakukan, la mangaka **Miki Aihara**, autrice di *Hot Gimmick*, a giugno è tornata a lavoro per lo stesso editore, realizzando sulle pagine di "Cheese!" 8 l'opera **Zoku. Sensei No Oki Ni Hairi**.

• Ako Shimaki, una delle autrici shojo più promettenti della scena nipponica, creatrice della nota miniserie a sfondo storico *Gekka No Kimi*, ha realizzato a giugno **Uso To Koi No Hajimari**, un racconto breve pubblicato "Cheese!" 8 della Shogakukan. Inoltre, nello stesso mese, si è concluso con l'uscita del 5° volume anche la serie *Boku Ni Natta Watashi* a cui la Shimaki lavorava dall'inizio del 2005.

• A fine Aprile, per il magazine "Tokusatsu Ace" della Kadokawa Shoten, è stato dato alle stampe il volume **Gamera 2006 Hardlink** di Arc Performance, ispirato al film per il grande schermo **Gamera: The Little Braves (Chiisaki Yusha-tachi, Gamera)**, uscito nelle sale del sol levante il 29 aprile scorso e dedicato a uno dei più famosi *kaiju* (insieme al celebre Godzilla) del cinema nipponico. In questa nuova pellicola, a differenza del ruolo sanguinario che aveva rivestito negli anni '90, Gamera torna a incarnare la figura di una creatura positiva e amichevole, vicina soprattutto all'animo sensibile dei bambini. Il film, diretto dal regista Ryuta Tazaki e prodotto da Yoichi Arashige, celebra con un anno di ritardo anche il 40° anniversario del Gamera originale diretto da Noriaki Yuasa nel 1965 e intitolato *Daikaiju Gamera*.

• Natsuki Takaya, autrice del popolare serial *Fruit Basket* realizzerà a luglio, sulle pagine di "Betsu Hana To Yume" 9 della Hakusensha, una storia breve dal titolo **Komogomo**. Sullo stesso numero della rivista, sarà presente anche un nuovo capitolo di **Ludwig Kakumei** di Kaori Yuki. Inoltre farà il suo esordio anche **Sorairo Kaigan**, il nuovo lavoro della nota Nanpei Yamada, creatrice della divertente commedia scolastica in 25 volumi *Kocha Oui (I Principi del Tè)*, serializzata dal 1997 al 2004 per il magazine "Hana To Yume" dello stesso editore.

• Il 15 maggio la casa editrice Akita Shoten ha inaugurato "Cherry Pink", un nuovo lady/magazine dedicato interamente a un pubblico femminile adulto. Tra le tante autrici presenti nel primo numero, tutte inedite in Italia, merita menzione la brava Chi-ran, molto spesso al lavoro per altri editori soprattutto su opere di carattere erotico.

• Nello stesso mese sempre per Akita Shoten, sul numero 12 del magazine "Young Champion", è stata annunciata la creazione di

Buso Renkin

una speciale edizione bimestrale della suddetta rivista, a carattere fortemente erotico, intitolata "Young Champion Retsu". Il primo numero è stato stampato il 20 Giugno e ha ospitato numerosi mangaka (anche qui totalmente inediti nel nostro paese) tra i quali Kyo Hazuki, Yuki Azuma e Tatsuya Mitamori.

• Kamen Raider, Kikaider, Inazuman, Skull Man, sono questi alcuni dei più celebri *tokukatsu* (i super eroi mascherati di film e telefilm nipponici) presenti nelle splendide illustrazioni di **Ryo Kudo** contenute all'interno dell'artbook **Heroes – Eiyuu Gunzou Den** edito dall'editore Kobunsha. Oltre alle pagine a colori, inerenti anche alcuni grandi personaggi storici giapponesi, il tomo raccoglie pure un nutrito apparato di schizzi preparatori, che illustrano le varie fasi di realizzazione dei lavori di Kudo.

• In seguito alla recente inaugurazione alla **Kyoto Seika University** della prima Facoltà di Manga del Giappone, l'editore **Kawade Shobo Shinsha** ha iniziato la pubblicazione di "Kino", magazine specializzato in critica fumettistica. Il redattore della rivista sarà il professor **Masashi Kumata**, ex redattore del famoso magazine "Weekly Shonen Sunday" della

Yokohama Kaidashi Kiko

Shogakukan, che svolgerà anche funzioni di ricercatore e produttore esterno alla facoltà. Tra i tanti argomenti trattati, il primo numero ha presentato numerose interviste, tra le quali una con **Hisashi Nagasaki**, produttore di molte opere di successo del celebrato autore Naoki Urasawa, una con Mitsuo Umeoka, redattore del popolare e vendutissimo shojo *Nana* di Ai Yazawa, e un'altra realizzata con Hideo Yamamoto, creatore del disturbante serial *Homunculus*.

• Per la collana "OKS Comix" del piccolo editore Outou Shobou, specializzato principalmente in prodotti *boy's love* ed *hentai*, a Maggio è uscito il volume erotico **Erotican Zeta** di Riyouko Ichie e Ryuusuke Mita, quest'ultimo autore della particolare miniserie shonen *Aiten Miyoo* pubblicata dal 1999 al 2000 su "Kappa Magazine".

• **Hobby Japan Bunko** è il titolo della neonata collana di *light novel* che verrà inaugurata il 1° luglio dall'editore Hobby Japan. Il primo numero sarà correlato da una cover illustrata dal bravo Mutsumi Inomata (*Tales Of Eternia*, *Brain Powerd*) e tra i tanti autori che saranno ospitati in futuro all'interno del progetto, figurano Daisuke Kaihana (*Ragnarok Online*), Junichi Osako (*Specter*), Takehiko Arihara (*Take Five*), Ichiro Sakaki (*Scrapped Princess*).

Suppli Okazaki

di Luigi Caiazzo

• L'interessante lady manga **Suppli** dell'autrice Mari Okazaki, pubblicato nel magazine "Feel Young" della Shodensha e attualmente arrivato al terzo volume, sarà adattato a luglio, per il canale Fuji TV Television, in un *drama* (telefilm nipponico) che avrà come protagonista principale l'attrice Misaki Ito.

• La casa di produzione Bandai Visual, ha realizzato una serie horror animata di 4 OAV dal titolo **Kikoushi Enma**, remake di una vecchio anime per la TV di Go Nagai dal titolo **Dororon Enma-kun**, prodotto in terra nipponica in 25 episodi dal 1973 al 1974. La nuova opera debutterà il 25 agosto prossimo, e vedrà alla direzione Mamoru Kanbe (*Elfen Lied*) e al chara-design Toshiyuki Komaru (*MAR*). Inoltre, nell'ambito della produzione di questo remake, è partita a marzo, su "Monthly Magazine Z" numero 5 della Kodansha, anche un'omonima versione cartacea disegnata personalmente dal maestro Nagai.

• Lo Studio Gonzo ha annunciato che produrrà per il prossimo autunno una serie animata TV tratta dal manga di fantascienza **Pumpkin Scissors** di Ryutaro Iwanaga, attualmente ancora in corso di serializzazione (4 volumi) per la rivista "Shonen Gekkan Magazine Great" della Kodansha. L'opera narra le vicende di un corpo militare denominato Pumpkin Scissors, costituito in seguito all'inarrestabile susseguirsi di feroci disordini interni che insanguinano ancora l'impero dopo la fine della guerra e la firma dell'armistizio. La regia della serie sarà affidata a Katsuhito Akiyama, già direttore di *Bastard!* e *BubbleGum Crisis 2040*.

• Durante la prestigiosa manifestazione dedicata all'animazione giapponese **Tokyo International Anime Fair** (tenutasi a Tokyo dal 23 al 26 marzo scorso) la Production I.G. ha annunciato un nuovo progetto, con tanto di proiezione animata, riguardante l'ormai celebre saga Ghost in The Shell di Masamune Shirow. Il titolo del nuovo lungometraggio, previsto entro la fine del 2006, è **Ghost in The Shell Stand Alone Complex – Solid State Society**, e vedrà al lavoro di produzione Mitsuhisa Ishikawa (*Blood+*, *FLCL*) e Shigeru Watanabe (*Akira*, *Les Ghost*) con supervisione di Kenji Kamiyama (*Blood* OAV), mentre al chara-design Takayuki Goto (*Hunter X Hunter*, *Video Girl Ai*). La storia è ambientata nel 2034, in un periodo segnato da nuovi e sanguinosi atti terroristici che si stanno moltiplicano a macchia d'olio. Tali eventi sembrano avere una relazione con il suicidio di tredici terroristi tatuati. Il solo superstite in grado di chiarire gli avvenimenti, si toglie la vita dopo aver lasciato un messaggio in cui annuncia l'arrivo di una figura misteriosa, che sembrerebbe essere un oscuro hacker di nuova generazione.

Heroes - Ryo Kudou

• La bizzarra e divertente serie scolastica **Sakigake!! Cromartie High School** di Eiji Nonaka, dal 2001 uno degli *shonen* di punta del magazine "Weekly Shonen Magazine" di Kodansha, si è concluso a maggio sul numero 25 della rivista, contando in tutto 17 volumi, l'ultimo dei quali dato alle stampe questo giugno. L'opera è incentrata su Takashi Kamiyama, un normale studente che inaspettatamente decide di iscriversi nella scuola più malfamata del Giappone, la Cromartie High School, dove tutti gli allievi sono dei perfetti teppisti. Qui, nel tentativo di dimostrare la propria forza e guadagnarsi il rispetto dei compagni, conoscerà alcuni originali e surreali personaggi, tra i quali Freddy (misterioso allievo che tanto ricorda il defunto cantante dei Queen, Freddy Mercury), Mechazawa (un robot a forma di pila alcalina), Gorilla (una vera e propria scimmia), e Hayashida (il re degli idioti).

• Rimanendo nell'ambito di interessanti serie che si concludono in casa Kodansha, il mese di maggio ha visto anche la pubblicazione del 14° e ultimo volume del futuristico e poetico **Yokohama Kaidashi Kiko (Quiet Country Cafè)** di Hitoshi Ashinano, serializzato dal 2001 sul celebre seinen/magazine "Afternoon". La storia si snoda in un periodo in cui la Terra è appena uscita da un devastante cataclisma, che ha decimato la popolazione mondiale e determinato un significativo innalzamento dei mari con conseguenti inondazioni di molte città litoranee, tra cui Yokohama. In questo contesto si muove il protagonista, Alfa, un robot umanoide che gestisce un negozio chiamato Alpha Cafè, che gli è stato affidato dal proprietario partito per un lungo e imprecisato viaggio. Questo cafè, con i vari avvenimenti che si snodano al suo interno, sono il punto di partenza che utilizza Ashinano per illustrare vari stralci di vita di Alfa, dalla sua interazione con il mondo esterno, al rapporto con il proprietario e con i vari clienti con cui si trova ad entrare in contatto.

• **Mechabi (Mecha + Bishoujo)** è il titolo del nuovo magazine, dedicato interamente al mondo degli *otaku* che Kodansha ha inaugurato il 2 giugno scorso. "Mechabi" può essere considerata la rivista definitiva e più specializzata nell'ambito delle numerose pubblicazioni nipponiche inerenti l'universo *otaku*, e tra le tante iniziative, si caratterizzerà per le interviste a molte personalità di spicco appassionate di manga e anime, come per esempio il ministro Taro Aso, il regista Shinji Higuchi e l'artista Gackt.

Chiisaki Yusha-tachi, Gamera

• Il fantasy **Buso Renkin** di **Nobuhiro Watsuki**, autore della nota serie *Kenshin Samurai Vagabondo*, è terminato ad aprile con l'uscita del 10° tankobon per la rivista "Weekly Shonen Jump" della Shueisha. Per lo stesso editore, Watsuki è al lavoro anche su un altro shonen fantasy dal titolo *Embalming – Dead Body And Bride*, serializzato sul magazine speciale "Jump The Revolution". Quest'estate inoltre, **Buso Renkin** verrà trasposto anche in una serie animata a cura dello Studio Xebec, con supervisione di Yoshio Kato (*Zoids*) e script di Akatsuki Yamatoya (*FullMetal Alchemist*, *Gintama*, *Naruto*).

• Oltre alla nuova serie di **Yoichi Takahashi**, *Captain Tsubasa – Golden 23*, ha visto la luce anche il primo tomo della raccolta di *short stories* **Captain Tsubasa Tanpenshu Dream Field**. Primo volume che contiene tre storie brevi : **Golden Team**, **Road To 2002 Final Countdown**, e **2000 Millenium Team**.

• E' un periodo molto impegnativo per **Tsutomu Nihei**, infatti contemporaneamente al passaggio sulla rivista "Ultra Jump" della Shueisha del fantascientifico *Biomega* (inizialmente ospitato su "Young Magazine" della Kodansha), sono usciti a maggio per la stessa rivista, anche i due volumi di un'altra delle sue ultime creazioni, il fanta-horror **Abara**.

• In occasione del 30° anniversario della mitica e longeva serie della rivista "Weekly Shonen Jump", **Kochira Katsushika-ku Kamearikouen-mae Hashutsujo** di Osamu Akimoto, meglio nota al grande pubblico semplicemente come **Kochikame**, il 15 settembre prossimo la Shueisha metterà in commercio uno speciale box commemorativo dal titolo **Super Kochikame Hobby Box**. Al suo interno troveranno spazio nove originali articoli per tutti i fan della serie, tra i quali una statua commemorativa raffigurante il protagonista Ryou-san, un orologio commemorativo, un telecomando per la TV a forma della pistola di polizia utilizzata dal protagonista, lo speciale e divertente gioco di card Menko, un mini-book inerente il primo numero di "Weekly Shonen Jump" in cui è apparsa la serie (numero 42 del 1976).

• Il popolare e premiato *shojo* **Sonnan Janeeyo** (noto in Italia col titolo *Ma quando mai?!*) dell'autrice Izumi Kaneyoshi, e attualmente arriva-

NONKORSO 6 – PROJECT REMAKE

Il nuovo non-concorso di Kappa Magazine per le categorie "fumetto" e "illustrazione"!

I **NonKorsi** di **Kappa Magazine**, come avrete notato, hanno la prerogativa di evolversi. Ogni edizione ha saggiato il terreno per costruire qualcosa di più in quella successiva o per trovare nuove 'categorie', e questa volta i vostri Kappa boys non vogliono essere da meno. Che ne direste di vincere il prossimo **NonKorso** e **ricevere un compenso** per la pubblicazione? Bravi, avete letto bene: il vincitore della "Sezione Fumetto" non solo sarà pubblicato, ma otterrà pure una retribuzione, come un fumettista di professione. Oh, sia chiaro, si tratta di un compenso simbolico, con cui sicuramente non riuscirete a comprarvi la Ferrari Testarossa che avete sempre sognato... ma è pur sempre meglio di una martellata su un alluce, no? Dunque, vi va l'idea? Bene, allora ecco in cosa consiste il tema del **NonKorso 6 - Project Remake**. Procuratevi una copia di **Mangazine 100**, uscito nel 2001 (la vostra fumetteria di fiducia vi aiuterà senz'altro a recuperarla), e datele un'occhiata: al suo interno troverete tre storie a fumetti intitolate **Helix Robot Goldrant**, **Tetsu Kamen** e **Otakuman**, rispettivamente ispirate (come avrete dedotto dai titoli) a *Ufo Robot Goldrake*, *Tekkaman* e *Yattaman*. Non si tratta di parodie, ma di saggi meta-fumettistici in cui gli autori si sono sbizzarriti in una serie di considerazioni in merito ai celebri personaggi degli anime citati: per esempio, perché in *Goldrake* l'Impero di Vega attaccava sempre e solo con pochi ufo-robot ogni volta, invece di invadere in massa la Terra? E cosa succedeva dopo l'ultima puntata di *Tekkaman*, in cui la storia non arrivava a conclusione? Ma, ancora, il 'trio' di cattivi delle Time Bokan si è mai reso conto di aver partecipato a ben otto serie animate diverse, e di essere sempre battuto dall'eroe di turno? Ebbene, il vostro compito sarà quello di realizzare un *remake* di una o più (decidete voi) di quelle storie, in base alle seguenti regole.

SEZIONE FUMETTO

1) Scegliete un fumetto fra i tre proposti.
2) Selezionate quattro tavole (consecutive o a caso: a vostra discrezione) del fumetto scelto.
3) Utilizzate il fumetto prescelto come se si trattasse di una vera e propria sceneggiatura. Realizzatene **la vostra versione** mantenendo inalterate le caratteristiche base dei personaggi originali (abiti e acconciature, nel caso di personaggi umani; costumi e/o morfologia nel caso di alieni, robot, mostri, mezzi), ma ridisegnate le tavole **con il *vostro* stile**. Potete anche impaginare le vignette secondo il vostro personale gusto, effettuare variazioni nelle inquadrature, optare per differenti soluzioni di regia , ma **mantenendo inalterate** la sequenza, la quantità di balloon, lo scambio di battute fra i personaggi e le onomatopee. In definitiva, dovrete operare come se il fumetto originale fosse il testo che vi ha fornito uno sceneggiatore.
4) Per questa sezione l'opera deve essere **in bianco e nero**. Il formato della pagina di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di costruire una 'gabbia' interna, per impedire che le vostre vignette e ciò che contengono vadano a finire fuori dal bordo della pagina. I manga di **Kappa Magazine** conservano un margine di circa 1 cm sul lato esterno della pagina, e di 1,5 cm su tutti gli altri (sopra, sotto, interno). Questo, ovviamente, pensando al formato finale della rivista. Più realizzate in grande la tavola, più dovrete aumentare il margine in proporzione. Se aveste necessità di realizzare vignette 'al vivo' (ovvero che escono dalla pagina, come capita spesso nei manga) ricordatevi di abbondare di almeno 1 cm sull'esterno (anche qui in proporzione), senza però far finire in quella zona elementi importanti, come personaggi principali o addirittura balloon con il testo (che dovrà invece rimanere idealmente all'interno della 'gabbia'). Realizzate i balloon in base alla quantità di testo che appare nel fumetto originale di **Mangazine 100**, onde evitare che siano di dimensioni eccessive o troppo ridotte. Lasciate i balloon vuoti: provvederemo noi a inserire il testo, in caso di pubblicazione.
Per chi usa il PC: per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni sopra descritte, ma le tavole a fumetti in bianco e nero dovranno essere registrate in metodo bitmap alla risoluzione di 600 dpi (per gli elaborati al tratto), o in scala di grigio alla risoluzione di 300 dpi (per gli elaborati a mezza tinta); gli elaborati vanno comunque registrati in formato tiff (eventualmente con compressione lzw).
5) Inviateci le **4 tavole** del ostro 'remake'.
6) Se il vostro elaborato fosse quello prescelto dalla redazione, vi sarà commissionata la realizzazione **dell'intero episodio**.
7) La redazione di **Kappa Magazine** comunicherà al prescelto eventuali correzioni e concorderà la data di consegna del fumetto.
8) A pubblicazione avvenuta, l'autore prescelto **riceverà un compenso simbolico di 200 euro**.

SEZIONE ILLUSTRAZIONE

1) Scegliete un fumetto fra i tre proposti.
2) Mantenendo inalterate le caratteristiche base dei personaggi originali (abiti e acconciature, nel caso di personaggi umani; costumi e/o morfologia nel caso di alieni, robot, mostri, mezzi), realizzate **con il *vostro* stile** un'illustrazione che possa fungere da 'copertina' per il fumetto prescelto.
3) Per questa sezione l'opera deve essere **a colori**, poiché l'elaborato vincitore sarà pubblicato sulla copertina di **Kappa Magazine**. Il formato di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di abbondare un po' su ogni lato per far sì che il margine, una volta tagliato per la confezione dell'albo, non faccia sparire particolari importanti fuori dal bordo. Ricordate, dunque: parte di quello che sta ai margini *verrà tagliato via*, per cui fate fin da subito le vostre considerazioni. Non inserite né scritte, né titoli.
Per chi usa il PC: per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni sopra descritte, ma in questo caso le illustrazioni dovranno essere *realizzate* (quindi non solo registrate) in metodo CMYK (cyan, magenta, giallo, nero), alla risoluzione di 300 dpi, in formato tiff (anche con compressione lzw).
4) Inviateci il vostro elaborato.
5) Se il vostro elaborato fosse quello prescelto dalla redazione, sarà pubblicato sulla copertina 'lato occidentale' di **Kappa Magazine**.
N.B.: per la "Sezione Illustrazione" **non** è previsto un compenso.

E' POSSIBILE? (F.A.Q.)

E' possibile inviare quanti elaborati si desidera.
E' possibile partecipare a più di una sezione.
E' possibile partecipare con uno, due o tutti e tre i fumetti proposti.
E' possibile inviare più lavori in un'unica busta, ma *ogni* elaborato *deve* essere corredato della relativa scheda compilata.
E' possibile realizzare un elaborato a più mani: l'importante è che venga allegata una scheda compilata per ogni co-autore.

INVIO DELL'ELABORATO

Non saremo in grado di restituire gli originali, per cui la selezione sarà effettuata unicamente su *copie* del vostro elaborato. Vi invitiamo quindi a *non* spedire l'elaborato originale, ma solo una buona copia che lo rispetti fedelmente (o una versione registrata su CD) al seguente indirizzo:
Kappa: NonKorso 6 – Project Remake – Sezione: ... (*), **Soggetto: ...** (**), **via San Felice 13, 40122 Bologna**
E' necessario allegare la scheda qui riprodotta (dopo averla fotocopiata e compilata) per permetterci di contattarvi velocemente nel caso in cui la vostra opera fosse selezionata.
Non si accettano elaborati via e-mail.
Per chi invia il materiale su CD: oltre al disco, allegare una stampata degli elaborati per permettere una consultazione facilitata alla giuria.

(*) Al posto dei puntini, indicare sulla busta a chiare lettere e in stampatello la sezione a cui partecipa l'elaborato, e cioè "FUMETTO" o "ILLUSTRAZIONE".

(**) Al posto dei puntini, indicare sulla busta a chiare lettere e in stampatello il titolo del fumetto su cui è basato il vostro elaborato, e cioè "GOLDRANT", "TETSU KAMEN" o "OTAKUMAN".

TERMINI DEL NONKORSO

Potete inviare le fotocopie o i CD contenenti gli elaborati fino al 31 ottobre 2006 – farà fede il timbro postale –, dopo di che i Kappa boys (Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni e Barbara Rossi) si riuniranno e sceglieranno i vincitori, a loro insindacabile giudizio.
Per ottenere ulteriori informazioni e chiarimenti, potete inviare una e-mail all'indirizzo **info@kappaedizioni.it** segnalando nell'oggetto "NONKORSO KAPPA 6 – PROJECT REMAKE".

Nome ____________ Cognome ____________

Età ______ Città ____________ Prov. (___)

• Per un rapido contatto in caso di nomination, riportare *almeno uno* (meglio se entrambi) dei due recapiti qui di seguito:
e-mail ____________ (tel.) ____________

• Partecipo nella Sezione (segnare con una crocetta)
ILLUSTRAZIONE ☐ **FUMETTO** ☐

• Il mio elaborato è basato su (segnare con una crocetta):
GOLDRANT ☐ **TETSU KAMEN** ☐ **OTAKUMAN** ☐

• Nel caso in cui il mio elaborato sia giudicato interessante, concedo il permesso di pubblicarlo su **Kappa Magazine** secondo le modalità ritenute opportune dalla redazione.

In fede (firma) ____________

di Keiko Ichiguchi

LA MODA DEI QUATTROCCHI

Nell'arco dei mesi che trascorro in Italia, ogni giorno mi collego a Internet per restare aggiornata su quel che avviene nel mio paese. Recentemente un curioso articolo ha attirato la mia attenzione, il cui titolo recitava: "Ultima moda, il fascino di ***Megane-danshi***".

Le notizie su questa tendenza sono aumentate a dismisura dal marzo del 2006, e parlano della recente ossessione tutta al femminile per i 'ragazzi con gli occhiali' (traduzione letterale del termine).

Intervistate su questa loro passione, dichiarano:

"Mi piacciono gli uomini belli, ma se portano gli occhiali diventano ancora più affascinanti."

"Il gesto che fanno quando si sfilano gli occhiali mi fa impazzire."

"Quando i ragazzi con gli occhiali portano l'uniforme scolastica tradizionale (in stile quasi militare) il loro fascino è praticamente divino!" e via così.

A occhio e croce direi che assomiglia molto a certe manie maschili, fra cui si annoverano i 'fan' del seno grande, dei tacchi a spillo, e chi più ne ha, più ne metta. È naturale che anche le donne abbiano sempre avuto le *loro* manie, ma fino a oggi alla cosa non veniva data risonanza pubblicamente. Ma adesso c'è Internet! Ci sono i *blog*! E così, le piccole manie nascoste hanno ottenuto un immenso palcoscenico!

A me piacciono gli uomini con gli occhiali? Vediamo un po'... Non particolarmente, direi. Ripensando ai fumetti che ho realizzato in passato, ai personaggi con gli occhiali davo sempre certe caratteristiche: freddezza, timidezza, introversione, difficoltà nell'esprimere i propri sentimenti... Questi caratteri appaiono come difetti, e penso che siano quelli che generalmente vengono attribuiti alle persone che portano gli occhiali. Mi sono accorta, però, che nelle mie storie ho trattato queste caratteristiche come una sorta di 'altra faccia della medaglia', cioè di un certo tipo di fascino: caratteristiche come intelligenza, tranquillità, *coolness*, timidezza e sincerità. In effetti, mi piace molto lavorare sui personaggi non-protagonisti un po' riservati, calmi, intelligenti e con gli occhiali. Credo che sia evidente almeno in due storie: **1945** e **La Vista sul Cortile**. Allora significa che anch'io subisco involontariamente il fascino degli uomini con gli occhiali?!

Pensandoci bene, gli occhiali sono un oggetto strano. Funzionano come una *maschera* utile per nascondere qualcosa. Questa funzione è evidente, se pensiamo a quelli che portano gli occhiali da sole quando *non c'è* il sole, e quindi inutilmente. In casi come questo, gli occhiali danno l'impressione che chi li indossa voglia nascondere qualcosa. E magari, quando li toglie, si scopre un carattere diverso, un viso più bello (o più brutto), espressioni differenti.

Pensiamo ai fumetti o ai romanzi per ragazze. Un ragazzo con un aspetto normale con gli occhiali, che sembra pulito, tranquillo, intelligente ma poco espressivo, quando toglie gli occhiali rivela quasi sempre un bel viso (importante!), una passione, e magari salta fuori che è anche capace di battersi valorosamente... Aaaaah! *Mi piace!* Le sorprese, soprattutto quelle positive, sono sempre ottimi elementi per la creazione di storie! Cavolo, ormai ne sono sicura: *anch'io* ho questa mania!

Una cosa ancora più curiosa è che le donne giapponesi dichiaratesi occhialo-maniache, si sono radunate sui siti internet e nei forum, e hanno reagito da sole per realizzare i loro sogni. Per esempio hanno pubblicato un libro di foto in cui appaiono solo uomini con gli occhiali (centoventi in tutto, per amor di precisione), e che contiene le interviste di musicisti e comici 'quattrocchi', rubriche di donne che hanno questa mania, analisi psicologica di questa moda, consigli agli uomini che portano gli occhiali per diventare veri *megane-danshi*, e molto altro ancora. Risultati? Hanno venduto 40.000 copie in sette mesi! È incredibile!

Ma non è tutto. Alla fine di marzo un gruppo di ragazze con questa mania ha organizzato una festa a tema. Il luogo era una sala da tè elegante nel centro di Tokyo, dove per una serata soltanto ragazzi con gli occhiali le hanno servite e riverite, dai cuochi ai camerieri. Tutti, poi, erano in camicia bianca, elemento che – a dire delle esperte – è indispensabile per aumentare il fascino degli occhiali. L'organizzatrice ha dichiarato di aver organizzato una cosa del genere perché voleva essere circondata esclusivamente dal tipo di uomini che lei preferiva, un po' come se si trattasse di un *harem*!

Questo tipo di mania è molto 'sottile', non come quelle legate direttamente al desiderio sessuale, e che tradizionalmente fanno parte della sfera maschile. Può darsi che questa *sottigliezza* sia una caratteristica della tendenza *moe* di cui ho parlato qualche mese fa. Una tendenza che, nata proprio tra i maschi, ha fatto nascere numerose sale da tè dove lavorano le cameriere le cui uniformi si ispirano a quelle delle cameriere occidentali dell'Ottocento (o a bambole, se vogliamo) e in cui i clienti sono letteralmente coccolati.

E allora mi viene da pensare... Probabilmente esistono locali simili anche per le donne? Infatti!

Dopo una breve ricerca su Internet ho trovato questo **Butler Cafè**, ovvero una sala da tè in cui le clienti vengono servite da eleganti... maggiordomi, che portano la marsina nera e servono centinaia di qualità di tè diverse, e dolci raffinati. Il locale è arredato in stile rigorosamente inglese, con tanto di tappeti rossi. E sono sicura che molte ragazze sognanti ne vanno pazze. Guardacaso, anche questo locale è stato progettato e gestito da donne che si sono unite attraverso un sito: anche loro, evidentemente, desideravano essere coccolate e trattate coi guanti, in modo da sentirsi quasi principesse o signorine delle famiglie benestanti. Questo locale è aperto da poco tempo, si trova sempre nel centro di Tokyo, e sembra che stia ottenendo un grande successo, visto che è sempre obbligatoria la prenotazione.

Trovo piuttosto incredibile che qualcuno possa mettere tanto impegno ed energia per rendere concreto qualcosa di così evanescente e virtuale come un sogno di questo tipo. D'altra parte, anche questi locali *sono* virtuali: le clienti non sono vere principesse, e i maggiordomi sono semplici camerieri in costume. Insomma, un tentativo di rendere reale un sogno a occhi aperti. E così, pensandoci, mi è venuto un dubbio: possibile che queste ragazze siano così *disperatamente* assetate di coccole?

Quindi, ragazzi con gli occhiali, ora lo sapete: se siete in grado di far sentire una donna giapponese come una principessa, potreste davvero fare colpo su di lei. E la concorrenza è davvero poca, visto che gli uomini giapponesi spesso non sono in grado di spendere nemmeno una parola carina per le proprie compagne...

Proprio qui appare nel film un nuovo personaggio, un misterioso cavaliere dall'armatura bianca che combatte con un soldato di Sauzer e incidentalmente incontra Ken. E' in realtà un membro delle truppe di Raul, la bella **Reina** sorella del **Generale Soga** che, in una scena sucessiva, organizza un balletto in onore di Raul nel corso di un banchetto, che finirà però in tragedia. Una ballerina, infatti, cerca di ucciderlo, ma è prontamente fermata dalla stessa Reina; il danno però è fatto, e l'ira di Raul colpisce Soga, il cui sangue si riversa copioso nella fontana del palazzo.

La morte del fratello getta nella disperazione Reina che, solitaria, ne vede bruciare la salma. Mentre fa questo è spiata da Raul, ed è proprio in queste scene che si cominciano a intravedere i sentimenti che intercorrono tra i due, e che costringono Reina ad andarsene alla ricerca dei fratelli della Scuola di Hokuto per cercare di far rinsavire l'amato Raul. Alla fine troverà **Toki**, anche se in circostanze drammatiche: durante il viaggio viene aggredita dalle truppe di Sauzer e ferita mortalmente, e solo l'intervento di **Linn** – che la soccorre portandola al villagio di Toki – riuscirà a salvarla. Si chiude qui, per ora, la parte inedita dedicata alla figura di Reina.

Si ritorna quindi alla storia 'classica', con l'incontro fra Shu e Ken e il breve combattimento fra i due che – anche se reso magistralmente – dal punto di vista puramente grafico non offre grandi novità, arrivando a ripetere le stesse scene viste nel manga e nell'anime, tanto da lasciare lo spettatore con un senso di *dejà vu*. Lo scontro si interrompe quando i due si riconoscono e Shu porta Ken e Bart al suo rifugio dove, attorniato da bambini, il maestro della Scuola di Nanto mostra ai due il gruppo di resistenza che tenacemente lotta contro la tirannia di Sauzer. Un Sauzer per altro molto ben caratterizzato, che appare nella sua immensa reggia mentre schiavizza bambini per realizzare il suo folle progetto di costruire una piramide-mausoleo che lo consacri. La storia prosegue poi come da copione, con Ken brutalmente sconfitto da Sauzer nel primo combattimento e poi incarcerato, e il conseguente sacrificio di **Shiba**, figlio di Shu, per la salvezza del sucessore della Divina Scuola di Hokuto. Le truppe si Sauzer poi attaccano il rifugio dei ribelli, prendono tutti in ostaggio e li portano alla Piramide; è uno Shu impossibilitato a reagire e selvaggiamente martoriato che, sulla soglia della disperazione per la sua gente, rilascia un grido che giunge fino a Ken. Questo urlo di dolore e di aiuto sveglia miracolosamente il nostro protagonista, che ormai moribondo stava allontanadosi e cercando rifugio trasportato in una barca da Bart; come una furia corre per salvare l'amico Shu, che però nel frattempo è stato costretto a trasportare in cima alla piramide l'ultima pietra, il suggello al delirio di Sauzer. E' qui che comincia la parte del film che forse rende al meglio: la drammaticità e soprattutto la vividezza dei colori usati fanno di queste le scene più riuscite in assoluto. Nell'istante in cui Ken arriva a pochi metri dall'amico, Sauzer trafigge Shu con una lancia e gli infligge il colpo di grazia, seppellendolo sotto la punta della piramide. Questo scatena l'ira di Ken che nel combattimento finale sconfigge Sauzer intuendone il famoso e bizzarro segreto, cioè quello di avere tutti gli organi interni posizionati specularmente rispetto al normale. Da notare che manca in questa parte del film il riferimento al maestro di Sauzer **Ogai**, e al loro periodo di allenamenti passato insieme, che nelle precedenti produzioni addolciva il personaggio rendendolo leggermente più umano.

Siamo ormai alla fine quando l'azione si sposta su Reina che si sveglia, forse salvata e guarita da Raul, il quale le consegna per mano di Toki un ciondolo portafortuna per esprimere il desiderio che lei non combatta più. C'è qui poi un flashback finale immerso nella luce dell'aurora con Raul, Reina e Soga bambini più un Ken in fasce, in cui il primo promette a tutti e tre che in futuro li proteggerà, rivelando quello che per Reina è il cuore dell'uomo puro, quello che lei ama.

Sebbene piuttosto curato ma senza elementi che facciano gridare al capolavoro (alcune scene avrebbero potuto essere di qualità migliore), il film presenta pochissime novità dal punto di vista del soggetto, e lesina un po' troppo sul fronte della quantità di combattimenti: e queste sono sicuramente le due delusioni più grosse per i fan d'annata. Abbastanza curata, invece, la resa grafica dei personaggi e soprattutto la colorazione e le atmosfere di molte scene, che appaiono delicatamente velate di blu.

In definitiva, bisogna ammetterlo, questo è un film per appassionati del fenomeno, non certo per chi si aspettava qualcosa alla *Ghost in the Shell*. Una giusta celebrazione, questo sì, il cui budget poteva forse essere speso in maniera migliore. Perché chiamare attori famosissimi per interpretare i personaggi principali? Molti spettatori si sono perfino lamentati per la pessima voce di Raul: non era francamente meglio investire di più sui dettagli grafici, che molte volte sono parsi trascurati?

Questo, comunque, era solo il primo capitolo. Consideriamolo una sorta di riscaldamento, e aspettiamo ansiosi gli altri episodi.

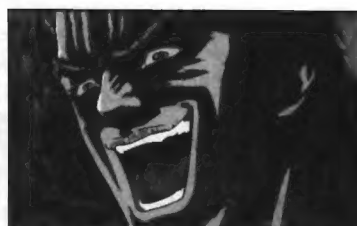
di Matteo Boscarol

HOKUTO NO KEN Il (nuovo) film

Circa ventitrè anni sono passati da quando in Giappone usciva, sulla rivista "Shonen Jump" il prodotto del

geniale connubio di Tetsuo Hara e Buronson **Hokuto no Ken**, manga che si impose al pubblico nipponico di giovanissimi e non, per poi esplodere su scala mondiale anche e soprattutto grazie alla versione animata.

In Giappone correvano i primi Anni Ottanta, ancora immuni dall'influenza della *Bigu Baburu*, la 'grande bolla' che da lì a qualche anno avrebbe gonfiato economia, pretese e sogni del Paese. Quindi, come immaginario, **Hokuto no Ken** è da considerarsi ancora un'ultima propaggine degli Anni Settanta, più vicino a certo sentire punk alla *Mad Max*, come è già stato fatto notare più volte, ma anche, per certi versi, a un romanzo disperato e geniale come *Coin Lockers Babies* (1980) di Ryu Murakami, almeno per la carica nichilistica dei personaggi.

Una popolarità che è durata nel tempo: si pensi alla presenza e alla richiesta costante dei volumi e delle ristampe in tutti i *manga-kissa* (caffetterie-biblioteca in è possibile leggere i manga messi a disposizione dal locale, sorseggiando bevande) e nei vari internet-cafè che sono snodi importanti per carpire mode e tendenze del Giappone contemporaneo. Il fenomeno ha debordato anche in altri settori, come nelle sale di *pachinko* dove le varie *slot-machine* sono dedicate al manga di Hara e Buronson, per non parlare poi dei videogame e dell'enorme giro di merchandise. Una sorta di rinascita, di celebrazione in grande stile è stata programmata proprio a partire da quest'anno, infatti la casa editrice Shogakukan ha lanciato una nuova edizione del manga di Buronson e Hara che contiene tavole a colori finora pubblicate solo su rivista, e schizzi completamente inediti. Ai quattordici volumi, che sono in corso di pubblicazione, si aggiungeranno nell'arco di tre anni altri cinque lungometraggi, tre film per il grande schermo (distribuiti nella primavera del 2006, 2007 e 2008) e due OAV che riempiranno l'attesa dei fan nei periodi autunnali. Un progetto importante quindi, visto il battage pubblicitario, i nomi di famosi (e non sempre bravi) attori chiamati al doppiaggio, e l'ormai immancabile merchandise che, come spesso accade in Giappone, rappresenta un fenomeno a parte che potrebbe perfino essere considerato la cosa più interessante e creativa di tutto il progetto, grazie alla capacità di portare all'estremo il flusso consumistico, per varietà, quantità e qualità dei prodotti.

Il primo film del trittico, **Hokuto no Ken: Raoh Gaiden Junai-hen** (La storia di Raoh: Il capitolo del sacrificio d'amore) è uscito nelle sale nipponiche a fine marzo e il pubblico ha risposto abbastanza positivamente alla 'chiamata'; perlomeno l'ha fatto il pubblico dei fedelissimi, ormai quarantenni o trentenni, che hanno invaso pacificamente le sale cinematografiche in cui le gentili assistenti regalavano ai paganti svariati gadgets.

Il film si apre con una specie di preambolo che mostra il duello – immerso nell'oscurità e ben curato graficamente – fra **Raul** e **Ken** bambini, e il sacrificio di **Shu** che per salvare la vita a Ken decide di privarsi della vista. Queste scene, che sono ben realizzate graficamente soprattutto per quanto riguarda i chiaroscuri, riproducono quasi esattamente le scene della serie animata, ma c'è da dire che viste sul grande schermo fanno un effetto assai diverso, più sontuoso, per così dire. Il film vero e proprio comincia quando l'azione si sposta nel deserto post-atomico dove Ken, dopo aver salvato un bambino indifeso dalla furia dei soliti predoni motociclisti, si reca nel villaggio di **Bart** per scoprire che quasi tutti i bambini sono stati rapiti dal perfido **Sauzer**.

sommario

+ **In copertina (lato giapponese):**
LITTLE JUMPER

+ **In copertina (lato italiano):**
KAPPA ANGELS

Illustrazione di Giulia Priori
+ **Qui a fianco:**
Promo di STEAM BOY

UN PO' DI SANA FANTASCIENZA NON GUASTA MAI

A pensarci bene, di fantascienza ne è passata un bel po', sulle pagine di **Kappa Magazine**. A prima vista di molti può sembrare una rivista che pubblica prevalentemente commedie e *seinen*, ma se facciamo il conto dei serial che si sono alternati in questa sede per quattordici anni, bisogna proprio ammettere che la nostra Ammiraglia ha due differenti anime (e, per una volta, *non* nel senso di 'cartoni animati giapponesi'). Nel luglio del 1992, su **Kappa Magazine** 1, abbiamo dato il via alle danze con uno dei titoli più emblematici della SF moderna, tanto che ancora oggi riesce a essere avanti sui tempi: stiamo parlando ovviamente di **Ghost in the Shell** di Masamune Shirow. Poco dopo prese il via il romanzo a puntate di **Dirty Pair**, poi poco alla volta arrivarono i serial di **Exaxxion** (Kenichi Sonoda), **Gundam 0080**, **Gundam F91**, **Narutaru**, **Noise** (Tsutomu Nihei), **Zeta** (Katsuhiro Otomo), **Kudanshi** (un *fantasy*, ma in rete!), **Moon Lost** e **Blue Hole** (Yukinobu Hoshino), accompagnati da commedie ricche di elementi fantascientifici come **Calm Breaker**, **Chobits** (Clamp) o **Compiler** (Kia Asamiya), **Potëmkin**, **Sentimental Ace** e poi da racconti autoconclusivi come **Hybrid Kids**, **Hang** (Hiroki Endo), **Bem Hunter Sword** (Yukinobu Hoshino), **From the Beyond** e **Il Gigante di Wegener**. Si può tranquillamente affermare che in 168 mesi di **Kappa Magazine** la fantascienza non sia *mai* mancata, anzi, spesso ha fatto la parte del leone. Perché mai dovremmo fermarci ora? A un tiro di schioppo dal quattordicesimo compleanno (il mese prossimo), diamo il via alla nuova recentissima e piacevolissima serie di **Yuzo Takada**, ovvero **Little Jumper**, che (nell'attesa di nuovi episodi di **Shizume**) ci porterà a contatto coi viaggi nel tempo. Mentre il mese prossimo (tenetevi forte) tocca nientemeno che a **Steam Boy**! Vi avevamo avvertito che la nuova **Kappa-Sorpresa** vi avrebbe fatto... *sudare*! E così toccheremo finalmente anche il genere *steam punk* con un'opera di vero grande pregio, e che – udite udite – momentaneamente *non sarà raccolta in volume nemmeno in Giappone*. Una super-ultra-anteprima così non potete lasciarvela sfuggire, specie se ideata da un nume tutelare della fiction come **Katsuhiro Otomo** (dobbiamo proprio citarvi *Akira* e tutto il resto?) e a un mago del pennino come **Yu Kinutani** (*Amon*, *Leviathan*). Festeggeremo sicuramente un bel quattordicennale, vedrete. Ma non è finita lì: vi avevamo promesso praticamente una sorpresa ogni mese, e così sarà. Ma ci piace scoprire le nostre carte molto lentamente, come avete visto... Buona lettura! **Kappa boys**

«La pazienza è la più eroica delle virtù, giusto perché non ha nessuna apparenza d'eroico»
G. Leopardi